17 İNCELEME!

Rainbow Six • WarGames
Deathtrap Dungeon
Cyberstorm 2 • MK4
Urban Assault
...ve daha birçok oyun!

21 STRATEJİ SAYFASI!

Descent: Freespace,
Mech Commander,
Unreal
ve dahası için uzman ipuçları ve tavsiyeleri!

6 İLK BAKIŞ!

Ayrıntılı ilk izlenimler:
Heroes of Might & Magic III
Homeworld • Redguard
Trespasser • Shogo
Alien vs. Predator

PC GAMER TÜRKİYE

CD-ROM Hediyeli

CD'DE BU AY

Quake'den sonra çıkan en sıkı shooter'ı oynayın... Sin

Ama çok takılmayın. Diğer demolarımıza da göz atın!

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi



VE... PC Gamer okuyucu TOP 50'sine oy verebilmek için tek şansınız!

TÜM ZAMANLARIN EN İYİ 50 OYUNU

Gelmiş geçmiş en iyi oyunlar sadece burada! Taklitlerinden sakının!

kenan9593

www.pcgamer.com
Yıl: 1 Sayı: 2 • KASIM 1998
Fiyatı: 1.000.000 TL.




WINDOWS
CD-ROM PC


Gaumont
Multimédia


Ubi Soft



BEŞİNCİ ELEMENT™



PC GAMER TÜRKİYE
YIL: 1 • SAYI: 2 • KASIM 1998

tüm zamanların en iyi 50 oyunu

46

Kapak Konusu

Şu ana kadar çıkmış bütün PC oyunlarını tarayıp aralarından en iyi 50'sini seçmek hiç de kolay bir iş değil. Ama biz bunu bir kez daha başardık. Sonuç şimdiye kadar oynamayı isteyebileceğiniz en iyi oyunların kesin listesi.

Next GENERATION

69

Çıkacak olan en sıkı oyunların bazıları, yeni kurulmuş tutkulu firmalar tarafından üretilmektedir. Bu marjinal oyunların neden bu kadar tuttuğunu bulabilmek için perde arkasına gittik.

Sunar

MONOLITH 80
PLANET MOON 75
RELIC 78
REMEDY 70

Cavedog

BİR OYUNCUNUN EN İYİ ARKADAŞI

82

Cavedog, liste başı olan real-time stratejisi *Total Annihilation*'dan sonra yoluna devam ederek genişlemeye ve dünyaya sadece bir oyunluk bir firma olmadığını göstermeye hazır.

Shogo 20

Monolith'in en son oyunu Japon animasyonuyla iyi bir first-person shooter'ın karışımı. Nasıl kötü olabilir ki?



Homeworld 24

Bu oyun uzayda, bu oyun 3D... Yeni kurulmuş Relic Entertainment sayesinde real-time strateji hiç bu kadar iyi gözükmemişti.



Vurgunlar



Redguard 26

Bethesda'nın en son oyunu *Daggerfall*'un dünyasında geçiyor ve serinin hayranlarını mutlu etmek için birçok şey vaadediyor.



Trespasser 30

DreamWorks'ün bu güzel first-person dventure'ında *The Lost World* filminin DNA mutantlarıyla mücadele edin.

Heroes of Might & Magic III 32

Dünyanın en popüler turn-based strateji oyunu bir kez daha karşımızda.

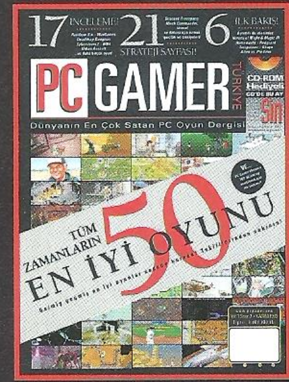


Aliens Vs. Predator 34

Fox Interactive'in etkileyici gözüken bu aksiyonu, birbirinden oldukça farklı üç oynanış tarzı sunuyor.



PC GAMER ONLINE: WWW.PCGAMER.COM



Teşekkürler Türkiye!

PC Gamer-Türkiye **ikinci sayısıyla yeniden sizlerle. Okurlarımıza en iyiyi vermek amacıyla bir aydır gösterdiğimiz çabaların ürününü aldık ve işte yine beraberiz. İlk sayımızın sizlerden gördüğü destek ve ilgi, tüm yorgunluğumuzu alıp götürdü. İstediğimiz gerçekten Türkiye'de eksikliği hissedilen bir PC oyun dergisi hazırlamaktı. Övgü dolu mektuplarınız, e-mail mesajlarınız ve fakslarınız doğru yolda olduğumuzu hissettirerek bizlere güç verdi.**

Derginiz PC Gamer-Türkiye'yi hazırlarken tek düşündüğümüz sizlerden gelecek olumlu ya da olumsuz eleştirilerdi. Çünkü bizim için okurlarımız, tüm yayın politikamızı değiştirebilecek kadar önemli bir güce sahip. İkinci sayımızı hazırlarken bütün mektuplarınızı büyük bir dikkat ve keyifle okuyup değerlendirdik. Bu sayımızda eleştirilerinizden yararlanarak yaptığımız değişiklikleri hissedeceğinizi umuyoruz.

PC Gamer-Türkiye**, bir bütün olarak sizlerden tam not aldı. Bunun yanında içeriğimizin Türk oyun piyasasında olan bitene biraz daha yakın olması gerektiğini belirten bazı yorumlar aldık. Derginizde görmeyi arzuladığınız konuları sizlere sunabilmek için *PC Gamer-Amerika* ile yoğun temalarımız devam ediyor. İlk müjdemizi de şimdiden verebiliriz: *PC Gamer-Türkiye*, Ocak sayısından itibaren *PC Gamer-Amerika* ile AYNI ANDA Türk okurlarıyla buluşuyor. Diğer isteklerinizi de en kısa zamanda gerçekleştirebileceğimize inanıyoruz.**

Şimdi sizleri Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu'na da yer veren, müthiş oyun açıklamaları ve en yeni haberlerle dolu bir şölene davet ediyoruz...

PC GAMER-TÜRKİYE

MÜKEMMEL OYUNLAR SAYGI BEKLER.



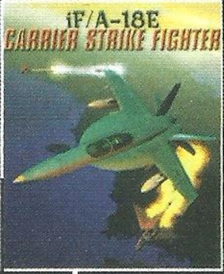
İŞTE NEDENİ.

"Eğlenceli, uyuşturucu ve bağımlılık yaratıcı: bunlar I-Magic'in son oyunu Industry Giant'ı tanımlayan birkaç sözcük."
–The Wargamer

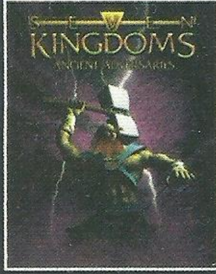
"WarBirds, online bir oyunun nasıl olması gerektiği konusunda bize yol göstermeye devam ediyor."

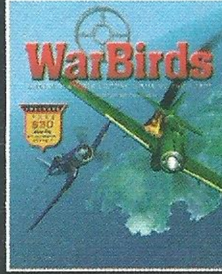
'97/'98 Yılının En İyi Online Oyunu
–PC Games Dergisi

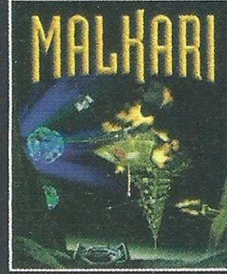
"Seven Kingdoms, yeniliklerle dolu ve eğlenceli bir ürün; ileride kesinlikle hatırlanacak."
–GameSpot

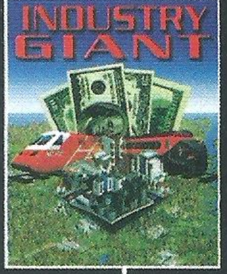












"Vangers uzun zamandır piyasaya sürülen en özgün oyun"
–Games Domain

"Real-time hastaları için biçilmiş kaftan."
–Computer Life

"İnanılmaz bir oynayış derinliği var."
–PC Games

"(iF/A-18E CSF'de)... aynı görevi ikinci kez yapmanıza gerek yok; üstelik karada, denizde ve havada müttefik ve düşman kuvvetleri arasında görülmemiş bir etkileşimlilik derecesi hissedeceksiniz."
–All About Games

Türkiye Tek Yetkili Temsilcisi



HIT ULUSLARARASI EĞİTİM,YAYIN VE DIŞ TİC. A.Ş.
Büyükdere Caddesi Hür Han No:15/A Kat.4 Şişli/İstanbul
Tel: 0.212 296 46 00 Faks: 0.212 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr



www.imagicgames.com



Vücuda vuruşlarda real-time modelleme: Kolları, bacakları hatta kafaları uçurun!



Üç farklı multi-player death-match modundan birinde en fazla 15 kişiyle kıyasıya mücadele edin.



Soft-skin teknolojisiyle yaratılmış, inanılmaz derecede gerçekçi 30 çeşit düşman.

TUR

SEEDS OF







kenan9593

CM Dry Gulch'ı kurtarabilir mi?

Her şey sıcaklarla başladı. Sıcaklar, maden arayıcılarının çalışmalarını imkansız kılarak, Dry Gulch'a (Kurudere) balyoz gibi indi. Çevredeki hayvanlar sıcak havadan delirmeye başladı. Kasaba içinde geziyor ve gördükleri herkese, her şeye saldırıyorlardı. Madenlerde hırsızlıklar başgösterdi ve ahali ortadan kaybolmaya başladı. Bir dakika önce buradayken bir dakika sonra gitmiş oluyorlardı.

Ve sonunda yabancılar gözüktü.

Elbette ki, diğerleri gibi görünüyorlardı. Ama onlarda yanlış olan bir şeyler vardı. Ve sonra Şerif bir gece tesadüfen liderlerine rastlayarak planlarını öğrendi: Boyutları kurcalamak ve her kimse bir "Gravy Trader"ı pusuya düşürmek. Şerif, "Aranıyor" ilanlarını her tarafa astı ve kasabadaki en iyi nişancıları toparladı. Ama artık çok geçti. Yabancıların daha büyük silahları vardı; gerçek dünyada bulunamayacak silahlar.

Dry Gulch'ın asla şansı olmadı.

(Sadece siz ve Coconut Monkey yardım edebilirsiniz... Coconut Monkey'nin son macerası "Paradise Lost"un yaratıcılarından bu ayın *Quake II* level'ı "Dry Gulch" hakkında bilgi için 15'inci sayfaya göz atın.)

Disk Editörünün Notu

CD'yi açtığınızda "Dispatcher initialization error 11" mesajıyla karşılaşırsanız, *PC Gamer*'ın *www.pcgamer.com* adresinden, CD arayüzümüzün yeni bir versiyonunu yükleyebilir ya da demoları aşağıdaki komutları kullanarak, manuel yükleyebilirsiniz.

CD'nin çalıştırılması

1. CD'yi yerleştirin.
2. Eğer Autorun CD'yi başlatmazsa, Başlat'a tıklayın ve Çalıştır'ı seçin. *X:\PCGAMER.COM* yazın, buradaki *X* sizin CD-ROM sürücünüzün harfi.
3. Bu, *CD* 'yi çalıştıracaktır.

Sistem Gereksinimleri

Windows 95; 486/33; 4MB RAM; Mouse

NOT: Bu gereksinimler sadece arayüz programınızın yüklenmesi için. Her oyun demosunun kendi ek gereksinimleri olacaktır. Bu yüzden açıklamaları dikkatle okuduğunuzdan emin olun.

Win3.1 Kullanıcılarının Dikkatine!

PC Gamer arayüzü Windows 95 için tasarlanmıştır. Eğer Widows 3.1 kullanıyorsanız, Win 3.1'in demolarını ayrıca yüklemeniz gerekiyor.

İÇİNDEKİLER / MANUEL YÜKLEME KOMUTLARI

Yükleme Kısayolları

CD arayüzümüzün yüklenmemesi ya da düzgün olarak çalışmaması durumunda her demoyu, arayüzü komple atlayarak yükleyebilirsiniz.

Demoları manuel olarak yükleyebilmek için yan sayfada yer alan tabloya bir göz atın. Bu tablo demoların bir listesiyle klasör ve yükleme komutlarını içeriyor.

Tablodaki komutları çalıştırmak için Windows 95'te Başlat-Çalıştır komutunu veya Win 3.1'de Program Yöneticisi'nden Dosya-Çalıştır komutunu kullanmanız yeterli. Dialog kutusu ortaya çıktığında, önce CD-ROM sürücünüzün harfini daha sonra sağ taraftaki listeden demonun bulunduğu klasörü ve son olarak yükleme komutunu yazın.

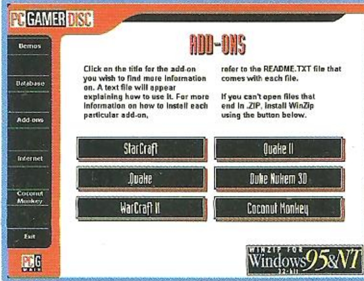
Örneğin *SİN*'in demosunu yüklemek için *X:\SINDEMO\SIN_DEMO.EXE* (*X*, sizin *CD* sürücünüzün harfi) yazıp Enter'e basın. *SİN*'in setup programı bundan sonra çalışacaktır. *CD*'de uygun klasörü bulmak için, File Manager'ı veya Explorer'ı kullanabilirsiniz. Sonra yapmanız gereken yükleme komutunun üstüne iki kere tıklamak.

Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız, birçok Windows 95 demosunu ve bizim arayüzümüzü çalıştıramayacağınızı unutmamalısınız.

*** İşareti, demoyu çalıştırmak için DirectX gerektiğini gösterir. *CD*'de \DIRECTX klasöründeki DXSETUP.EXE' yi çalıştırarak DirectX'i yükleyebilirsiniz.**

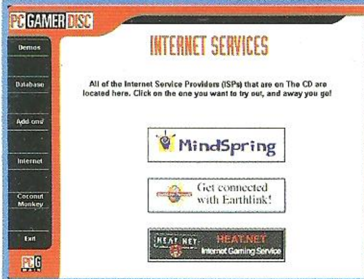
YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

ADD-ON'LAR



CD'deki tüm add-on'lar kullanım açıklamalarıyla birlikte burada.

INTERNET



Hızlı bir bağlantı istiyorsanız, işte yolunuz. Buradan Internet bağlantınızı alabilirsiniz.

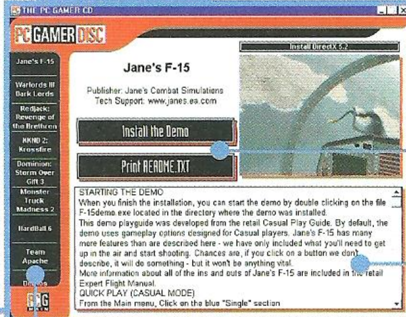
(ABD İSS'lerine uluslararası telefonla bağlandığınızı unutmayın.)

COCONUT MONKEY



Sevimli dostumuz yine ne işler peşinde? Bu düğmeye tıklayın ve görün!

DEMOLAR



Menü ekranı istediğiniz zaman, istediğiniz demoya gitmenizi sağlıyor. İlk ekranda görünmeyenler için "More Demos"'a tıklayın.

"Install the Demo" istediğinizi yerine getirir. Demoların çoğu oyunun nasıl oynandığı ile ilgili daha fazla açıklama içeren "README" dosyalarıyla birlikte geliyorlar. Eğer bir çıktısını almak istiyorsanız "Print README.TXT." tıklayın.

Eğer README.TXT dosyasının çıkışını almak istemiyorsanız, seçtiğiniz demoyla ilgili daha detaylı bilgiyi bu pencereyi kaydırarak alabilirsiniz.

PC GAMER DISC

Created with NeoBook for Windows 95

Demos

Database

Add-ons

Internet

Coconut Monkey

Exit

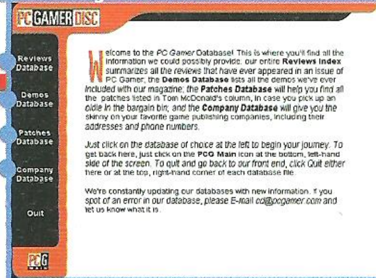
PCG MAIN

Welcome to The CD!

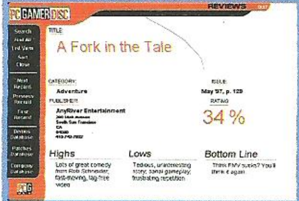
Welcome back to another installment of the best PC gaming disc you could possibly insert into your CD-ROM drive! If you missed the launch of our new interface last month, you might notice we've made some changes to our beloved CD. We've done our best to make it as friendly and useful as possible.

That means you can get what you want faster, with less fuss. Information, add-ons, patches, and -- most importantly -- great game demos are all just a few clicks away. If you want to see exactly how to use our new interface, be sure to take a look at pages 8 and 9 in the magazine. Otherwise, dive right in! The water's fine!

ARŞİVLER



İNCELEMELER



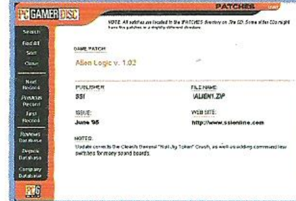
Kelepir sepetinde bulduğunuz oyun piyasada yeniyken yüzde kaç rating almıştı? Dergimizin incelemeler sayfalarında bugüne kadar çıkmış bütün bilgilerin özeti İncelemeler Arşivi'nde.

DEMOLAR



Denemek istediğiniz demo hangi ayın *CD*'sindeydi? Demo Arşivi bugüne kadar *CD*'mizde verdiğimiz demolarla ilgili bütün bilgileri veriyor.

PATCH'LER



Bu hasta oyuna bir patch mi arıyorsunuz? *CD*'de verilen ve Extended Play köşesinde bugüne kadar değinilen tüm yama ve güncelleştirmeler burada listelendi.

FİRMA



Bir oyun üreticisine nasıl ulaşırım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Websitesi, telefon numarası ya da firmanın adresi. Hepsi sizin için burada hazır bekliyor.

SiN

YÜKLEME \SINDEMO\SIN_DEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (310) 255-2050

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Activision
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 32MB RAM; 100MB hard-disk alanı; DirectX

Bu günlerde her oyun bir can alıcı ögeye sahip olmak zorunda. Ve *SİN*'de bu öge, SinTek Industries'in güzel (aynı zamanda çıldırmış) CEO'su Elexis Sinclaire. Görünen o ki Elexis, zengin ve güçlü olmaktan memnun değil. Hayır, o dünyayı ele geçirmesine yardım edecek bir genetik ucubeler ordusu yaratmak zorunda. Neyse ki, dünya için Elexis'in küçük planlarını önlemek zorunda olan Albay John Blade rolünde, siz oradasınız. Bazı sıkı silahları kaparak kötülükle ve diğerleriyle savaşa girişiyorsunuz.

Demo, hem software render, hem de 3D hızlandırma için destek veriyor. Oyunu sisteminizde çalışacak şekilde yüklemek için sadece video seçeneklerinize değil, aynı zamanda ses ve kontrol seçeneklerine de ulaşabileceğiniz Controls menüsüne gidin. Yaptıklarınızdan memnun olunca geldiğiniz yoldan geri dönün ve Game'e tıklayın. Burada tek başınıza ya da birkaç arkadaşınızla multi-player modunda oynayacağınıza karar vermelisiniz. Seçiminizi yapın ve oyuna geçin.

Demo tek kişilik oyun için iki harita (helikopter çarpışmalarını sayarsanız) ve iki de multi-player haritası sunuyor. Eğer birinci şahıs shoot-'em-up'lara aşinaysanız, *SİN*'in nasıl oynandığını zaten biliyorsunuz. Temel olarak, çevrede koşturup kötü adamları avlıyorsununuz. *SİN*, yine de bunun ötesinde, dışınızdaki dünyayla iletişim kurabileceğiniz (bazen de buna mecbur olduğunuz) bir etkileşim level'ı içeriyor. Dokunulmamış hiçbir şey bırakmayın, zira oyuna ait bilgiler taşıyor olabilirler.

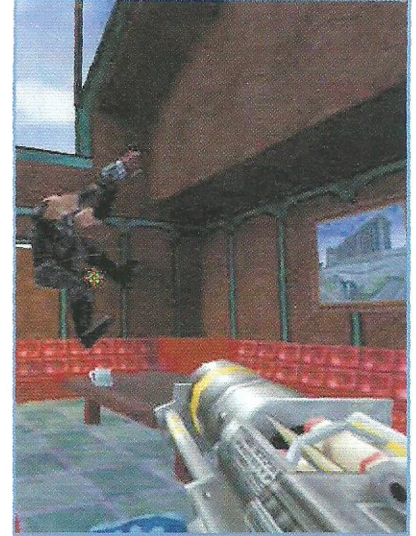
Oyunu multi-player oynamak için, ekrandaki talimatları takip edin. Bunlar harita seçiminde, oyun seçeneklerinin düzenlenmesinde sizi yönlendirecek (sınırsız cephane, silah takviyesi vb.). Tüm bunlar bitince ve dikkatiniz küçük kırmızı bir yaya odaklanınca, ahbaplarınızı inciyor olacaksınız. Ve tümü sizi çok eğlendirecek.



Dürbünlü tüfeğinizle zoom yapabilir ve biraz eğlenebilirsiniz. Hoşçakal enayi!



Bu demodaki ilk göreviniz, bir helikopterden makinalı silahla, bir çatı tepesindeki kötü adamları ortadan kaldırmak olacak. Namludaki parıltının boyutuna bakın! Bu kötü çocukla bazı büyük hasarlar yaratabilirsiniz.


Senaryodaki sahnelerde kötü adamlar mekanın her yanına dağılmış olacak. Harcayın onları!


Billy, Gary'i harcayarak biraz eğleniyor. Ha-ha! Planları tabii ki çok hoş!

CHEAT'LER

Bu cheat'ler çok pahalıya mal olduğundan çok akıllıca kullandığınızdan emin olmalısınız. Cheat kodlarına ulaşmak için ~ tuşuna basmanız gerekiyor. (üstteki rakamlar satırında 1'in hemen yanında)

/health 999 .... 999 sağlık verir
/nocollision ...... Duvarların içinden geçme
/superfuzz ...... Tanrı modu
/wallflower ...... Düşman sizi vurmayacak
/wuss .... Tüm silahları verir
/spawn heligun .... Helikopterden silah alır

İPUCU

Bu güzel demo için birkaç ipucumuz var. Bunlardan ilki dürbünlü tüfekte bir zoom özelliğinin bulunması; artık hedefinizi çok yakından görebiliyorsunuz. Bu komutun tuşu "0". İlk basışınızda dürbünlü tüfeği seçiyor, ikinci basışınızda bırakıyorsunuz. Oyuncu modelleri, bölgeden bölgeye değişen hasar özelliklerine sahip. Yani başınıza isabet eden bir kurşun anında öldürdüğü gibi birisini bacağından vurduğunuzda da sadece sendeleyip düşüyor.

Get Medieval

YÜKLEME \GMDEMO\GMDEMINS.EXE
TEKNİK DESTEK *support@lith.com*

TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: Monolith
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 32MB RAM; 18MB hard disk alanı; 2MB ekran kartı; DirectX

Bir zamanlar *Gauntlet* adında jetonlu bir oyun ve her taraftaki oyuncular arasında daha çok şenlik (ve dört bir yanda servet kaybı) vardı. Bu, sadece bağımlılık yaratan eğlenceli bir oyun değildi, aynı zamanda dört oyuncunun o karanlık zindanları birlikte araştırmalarını da sağlıyordu. Bu makinalar oyun salonlarından kalktığında karanlık bir gündü. Gerçekten karanlık bir gün.

Tamam, şimdi canlanmak için iyi bir zaman. Çünkü Monolith'in usta ekibi aynı büyüyü *Get Medieval* ile ele geçirdi. Bu oyun aslında aynı kavram üzerine kurulu. Canavarlar ve benzer şeylerle savaşırken, altın gibi hoş şeyler toplayarak ortalıkta dolaşıyorsunuz. Anahtarlar, sandıklara ve haritanın diğer bölümlerine ulaşmanızı sağlıyor. Ve siz oyun içinde ilerlerken, kötü adamlar daha haşin, altınlar da daha parlak hale geliyor.

Demo tam oyundan üç level sunuyor ve sizi Okçu Eryc olarak oynatıyor. Bu, gerçekten hızlı ok atabilen, ukala, küçük bir adam. Demoyu oynamak için New Game'i seçin, zorluk derecenizi belirleyin. Canavarların tümü değişik yuvalardan geliyor. Bu yapıları yok ederek onları durdurun. Ayrıca anahtar gibi çok işinize yarayacak şeyler de kazanacaksınız. Hazine sandıkları, silahınızın gücünü artırabilen ya da zırhınızı sağlamlaştıran güç artırıcılar içeriyor.

Bazı güç artırıcılar, size daha çok ok (böylece tek seferde birden çok ok atabileceksiniz) ve küçük yayınızla gözün görebileceğinden daha hızlı atış yapmanızı sağlayacak harika şeyler yapıyor. Ekranın sağ tarafında, Eryc'in kafasının yanındaki yeşil bardan sağlığınızı izleyin. Eğer bu düşmeye başlarsa, sizi düzeltecek biraz büyülü iksir, sağlık iyileştirici edinmeniz gerekecek. (Elf ölmek üzere. Elf'in fena halde besine ihtiyacı var!) Biraz besin aldıktan sonra geriye dönün ve biraz canavar kafatası çatlatın. Bu iblisler yaşamayı hak etmiyor.

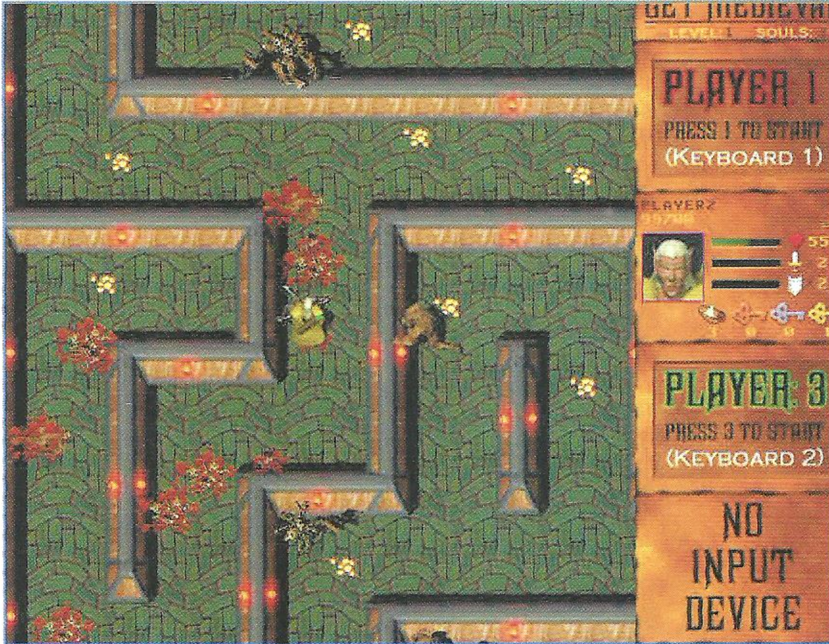
Ayrılmadan önce tüm level'ı baştan başa geçtiğinize emin olun. Arkanızda en ufak bir hazine kırıntısı bırakmak istemezsiniz. Bu sayıda incelenen *Get Medieval*'ın tam sürümü, aralarında seçim yapmak için dört savaşçı, bir sürü daha fazla level ve bir kerede en fazla dört oyuncunun oynayabileceği multi-player desteği sunuyor. Yihhuuu!



Onları kapmanız için bekleyen tüm şu güzel şeylere bakın. Hurra! Hepsi benim, sana yok!



Şu kana bak! Oğlum, bu hayvanlar dışarıda oldukları kadar içeride de çirkinler.



İğrenç, şu lanet pisliğe bakın. Bu canavarlar, onları öldürdüğünüzde geride berbat bir leke bırakıyorlar.

İPUCU

Canavalar arkanızdan koştururken onları vurmak kendi çıkarınıza olacaktır. Yufka yürekliliğiniz tutup da onları vurmaktan vazgeçmeyin, sonuçta onlar canavarlar ve yaşamaya hakları yok. Aslında barsaklarını yerlere dökerek onlara iyilik yapıyorsunuz. Canavar oldukları için içten içe kendilerinden nefret ediyorlar ve kendilerini katledersiniz ümidiyle size saldırıyorlar. Onlara yardım edersiniz değil mi?

Jagged Alliance 2

YÜKLEME \JA2DEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (315) 393-6644

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Sir-tech
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 16MB RAM; 110MB hard disk alanı; DirectX

Arulco hükümdarı bir darbeyle tahttan indirilmiştir. Bu yüzden, devrik hükümdarın yerine bir yenisini başa getirmek amacıyla, paralı askerlerinizden oluşan uzman ekibinizi savaşta yönetmek zorundasınız. Bu yine de kolay olmayacak, çünkü tüm ordu (çeşitli diğer sürprizlerle birlikte) Arulco'nun yönetimini bırakmaya pek istekli değil. Bu küçük mucizeyi gerçekleştirmek için, doğru askerleri seçmeli, onları çarpışmalarda yönetmeli, yerlilerle uğraşmalısınız. Ve burada saymakla bitmeyecek bir dolu şey yapmalısınız.

Jagged Alliance 2 Editör'ün Seçimi ödüllü *Jagged Alliance*'ın devamı. Demo oyunun ilk level'ı değil; ama size beklenenden bir tad vermek üzere tasarlandı. Birkaç düşmana karşı koyacak, yerli halkla muhabbet edecek ve eski moda bazı araştırmalar yapacaksınız.

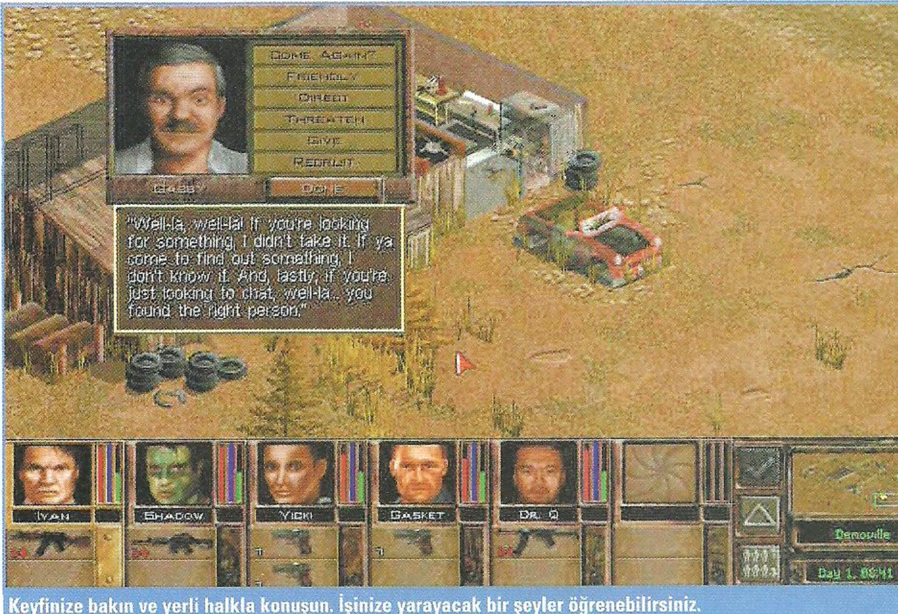
Demo'yu oynamak oldukça karışık bir iş olabilir, bu yüzden acele etmeden bütün ekranlar boyunca çalıştığınızdan emin olun. Ayrıca demoda bir de tavsiye yazı dosyası bulunuyor. Bunun için demo klasörüne bakın: *C:\Program Files\ Ja2demo*. Mouse'u kullanarak oynuyorsunuz. Karakterlerinizden birine basitçe tıklayın sonra da gitmesini istediğiniz yere tıklayın. Oyun, sadece çevrede yürürken, araziyi araştırırken ve halkla konuşurken real-time olarak akıyor. Yani adamlarınız (ve bayanlarınız) söylediğiniz anda hareket ediyor. Çarpışmaya girdiğinizde, her biriminize belirli sayıda hareket puanı verilmiş olarak oyun sıraya dayalı oluyor.



Bu ekran, her biriminiz için daha detaylı komutlar eklenmiş kuş bakışı bir harita sunuyor.

İleriki planlarınızı yapmanız ve savunma sınırlarınızı oluşturmanız gibi stratejilere izin vereceğinden, real-time sırasında bunu mutlaka aklınızda tutun.

Bir yapıya girmek için, mouse'u kapı üzerine hareket ettirin; bir ele dönüşecektir. Kapı kilitli değilse sadece kapıya tıklayın; birimlerinizden biri oraya gidip kapıyı açacak. Eğer kapı kilitliyse, açmak için bir şey bulmanız gerekecek (levye'yi düşünün). Bazen içeride insanlar olacak. Karşılıklı konuşmaya başlamak için, mouse'u kişinin üzerine getirin; bir dudak belirecek. Kişiye tıkladığınızda konuşma başlar. Bazı insanlar tavsiyelerde bulunacak, bazılarının ise satacak bir şeyleri olacak. İşinize yarayacak bir şeyleri olup olmadığını anlamak için yeterli zaman ayırdığınızdan emin olun. Oyunun ileriki safhalarında işinize yarayacak şeyler olabilir.



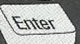
Keyfinize bakın ve yerli halkla konuşun. İşinize yarayacak bir şeyler öğrenebilirsiniz.

İPUCU

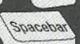
Tamirci size birçok ilginç parça satabilir, sadece sormanız yeterli. Gabby adındaki diğer elemanın ise size satacak hiçbir şeyi yok; ama eğer yeteri kadar sabırlı davranıp dediklerini dinlerseniz birçok bilgi edinebilirsiniz.

KONTROL TUŞLARI

İmleç Yüksekliği Değiştirme 

Düşmanları Sıradan Geçmek 

Asker(leri) Seçmek 

Bir Sonraki Askeri Seçmek 

Çoklu Hedefleri Değişmek 

Koşma Modu 

Ayakta Durma 

Diz Çökme 

Sürünme 

Seçenekler Ekranı 

Bak İmleci 

The Operational Art of War

YÜKLEME \TOAWDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK www.talonsoft.com/tech_support

TÜRÜ	: Savaş Oyunu
ÜRETİCİ FİRMA	: TalonSoft
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 133; 16MB RAM; 50MB hard disk alanı; DirectX

Red Lightning ve *Age of Rifles* serileri gibi kimi oyunların tasarımcısı Norm Koger tarfından yaratılan *The Operational Art of War,* derinlikli ve kapsamlı bir strateji oyunu. Temel oyun tanıtımını da yapacağız; ama demoyla gelen readme dosyasıyla ilgilenmeniz yararınıza olur. Dosya, altı sayfa uzunluğunda ve oyunun oynanışı üzerine fazlasıyla detaylı bilgi içeriyor.

Demo bir senaryo oynamanızı sağlıyor: Korea 50-51 (liste, tam oyundaki oynanabilir diğer senaryoları da gösteriyor ama bunları seçemeyeceksiniz). Demoya başlamak için Korea 50-51'i seçin. Sağda senaryo notları belirecek. Aşağı kaydırarak bunları okuyabilirsiniz. Tepede bir dizi düğme var. Soldan üçüncüsü oynamak istediğiniz oyun tipini seçmenizi sağlar. İlk kez oynuyorsanız United Nations Computer vs. Human Play'i seçin. Başlamak için check işaretini tıklayın.



Her savaştan sonra neler olduğunu özetleyen bu ekran belirecek.



Birimlerinizden birini seçin ve savaşa gönderin.

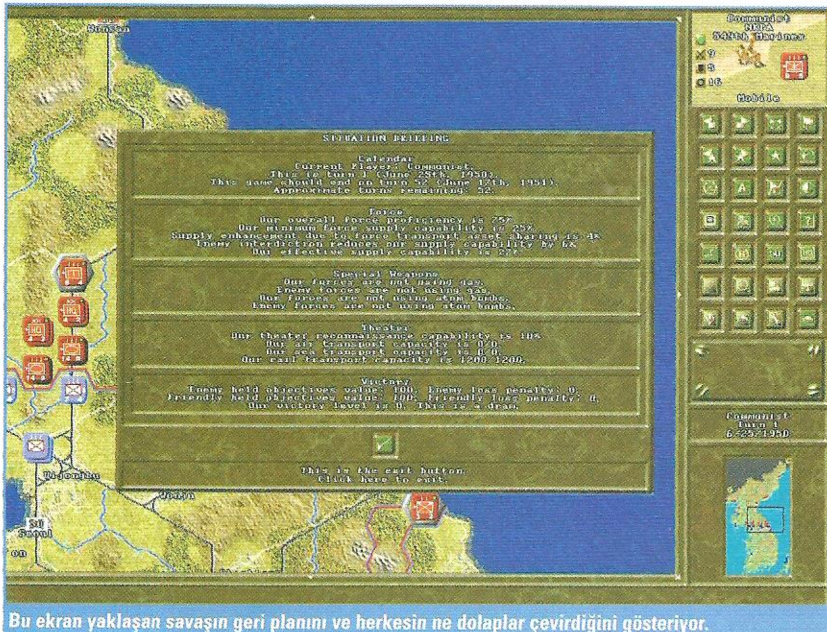
Sizin birimleriniz kırmızı olarak belirecek, UN güçleri ise mavi olacak. Yakınlardaki bir birime saldırmak için imleci düşman birimi üzerine hareket ettirin; küçük bir hedefe dönüşecek. Düşman birimi üzerine sağ tık yapın; bir alt menü belirecek. Tek birimlik bir saldırı yapabilirsiniz ya da (eğer birden fazla birim varsa) bütün birimleri saldırtabilirsiniz. Bir birimi hareket ettirmek için üzerine tıklayın ve mouse'u haritada bu gücün yer almasını istediğiniz noktaya tıklayın. Birimlerin yolunu gösteren bir dizi ok belirecek. Sağ tık yapın; hedeflerine doğru yola koyulacaklardır.

İmleci bir düşman birimi üzerine de hareket ettirebilirsiniz. Bu, size sahip olduğu teçhizatlar gibi bilgiler gösterecektir. Düşman birimleri hakkındaki her şeyi öğrenmek kesinlikle iyi bir fikir. Bu bir *Quake* değil ve hazırlıksız savaşa atlamak size pahalıya mal olabilir.

Aklınızda asıl tutmanız gereken ise harita üzerinde düşman birimlerinin hepsini göremediğiniz. Sadece size en yakın olanlarını görebiliyorsunuz. Yani belli bir bölgede sadece iki birim varmış gibi görünse de, sınırın ötesinde daha fazla düşman bulunabilir (ya da hiç olmayabilir; bu stratejiyi biraz kullanın). Zorlu bir karşı atağı bastıracak güçleriniz olmadan sakın saldırmayın; çünkü UN güçleri savunma hattınızı yararsa her şey biter.

Senaryonun akışı sırasında, oyunun seyrine göre nükleer silahlar gibi şeyler, her iki taraf için de kullanılabilir hale gelecek. Eğer Koreli'ler belli bir enlem ve boylamın ötesine geçerlerse dikkatli olun; çünkü UN, nükleer silahları dilediği gibi kullanabilecek.

Demonun readme dosyasının daha çok ayrıntı içerdiğini bir kez daha hatırlatmakta fayda var. Çıktısını alın ve ilk birkaç oyununuzu oynarken el altında bulundurun.



Bu ekran yaklaşan savaşın geri planını ve herkesin ne dolaplar çevirdiğini gösteriyor.



Koministler Kore'yi ele mi geçirecek? Yalnızca siz karar verebilirsiniz; bu tankların paletlerini döndürün.

Montezuma's Return

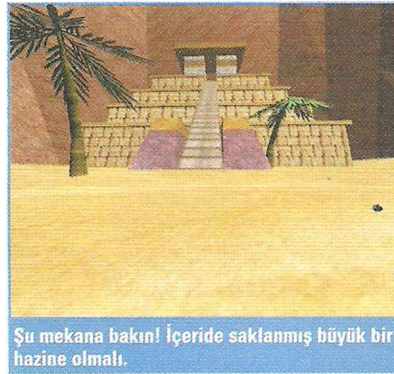
YÜKLEME \MONTZUMA\MRDEM126.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 434-2637

TÜRÜ	: Adventure
ÜRETİCİ FİRMA	: WizardWorks
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 133; 16MB RAM; 24MB hard disk alanı; DirectX

1348'de, İspanyolların her yana el atmasıyla Montezuma, ganimetinin tamamını bir Aztek tapınağının dibine sakladı. Yerlileri uzak tutmak için onları bazı lanetlere inandıran büyücü adamları vardı. Bu lanetler 500 yıldan fazla işe yaradı; ama şimdi Max Montezuma ortaya çıktı ve aile ganimetini bir an önce eline geçirmek istiyor (ne de olsa o, asıl Montezuma'nın soyundan biri ve bu yüzden bu onun hakkı).

Montezuma's Return'de yaşlı, iyi Max olarak oynuyorsunuz. Ve eğer bu harika hazineyi elde etmek istiyorsanız yeraltı labirentlerini ve her çeşit tüyler ürpertici mekanı araştırmanız gerekiyor. Demo, hem software-only hem de 3Dfx hızlandırıcılı grafik modunu sunuyor. Bu yüzden sisteminize en uygun olanını seçin. Standart olarak kontroller, klavye kullanımına ayarlı. Ancak gamepad'inizi kullanmanız da mümkün. Sadece Controls bölümüne girmeniz ve Enable Gamepad'e tıklamanız yeterli.

Demo oldukça anlaşılır. Tapınakların etrafında ganimeti arayarak ve arada sırada yerlilerle ya da dev farelerle dövüşerek dolaşıyorsunuz (hatta bazen bunlara ek olarak, dev fareleri yedirebileceğiniz, oradan oraya uçup duran bir kaç dev kuş bile var). Kaçınılması gereken bazı tuzaklar var ve tüm bölgelere nasıl girilebildiğini çözmek için zekanızı kulanmanız gerekecek.


Şu mekana bakın! İçeride saklanmış büyük bir hazine olmalı.

KONTROL TUŞLARI

İleri	↑
Geri	↓
Sol	←
Sağ	→
Yukarı Bakış	page up
Aşağı Bakış	page down
Zıplama	Ctrl
Yumruk	Shift


Zıplayıp duran kafatası, bu altını ararken karşılaşacağınız tuzaklardan sadece biri.

Ancient Conquest

YÜKLEME \ACDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK *megamed@wantree.com.au*

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Megamedia Australia
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 16MB Ram; 65MB hard disk alanı; mouse

Ancient Conquest, Herkül ve Jason'ın zamanında geçen bir real-time strateji oyunu (onları hatırlarsınız; Yunan kahramanıdırlar ve bazı filmlerde görülmüşlerdir). Denizin ilkel taşımacılık biçimi olduğu günlerde, gemilerle savaşa gidiyorsunuz.


Adamlarınızı biraz balık toplamaları için gönderin. Mmm, yemesi ne de güzeldir!

Demo bir başka kişiye karşı multi-player oynamanızı sağlıyor. Ayrıca tek kişilik bir senaryosu ve oyunun interaktif olmayan bir demosu da var. Tek kişilik oyun için Start Scenario'yu seçin. Göreviniz-deki hedef(ler) için özet bir talimat alacaksınız. Zorluk derecenizi seçin ve artık tamâmen hazırsınız.

Çoğu RTS oyunu gibi, kaynak toplamaya ihtiyacınız olacak (daha ilkel zamanlar söz konusu olduğundan burada kaynak, balık ve altın). Balık avı için gemilerinizden birine tıklayın, sonra da sudaki balık sürülerini gördüğünüz bir alana tıklayın. Gemi, kendiliğinden oraya gidecek, balıkları toplayacak ve limana getirecektir. Size ayrıca daha çok gemi inşa etmenizi sağlayan bir tersane de verilmiş. Buraya tıklayın, sonra da üretmek istediğiniz gemi tipini seçin. Aynı zamanda adam üretip eğitebilir ve gemiye gönderebilirsiniz.



Hoş görünüyor, ha? Biri bu sabah ters tarafından kalkmış olmalı. Daha büyük bir güç üretene kadar yuvanıza yakın durun.

Başlangıçta limanınızdan çok uzaklarda maceraya atılmayın. Dışarıda, anında kıçınızı gerisin geriye Atina'ya tekmeleyecek bir sürü ağır zırhlı gemi var. Uygun zamanı bekleyin, biraz kaynak toplayın ve gerçek hayatta maceraya atılmadan önce makul bir güç oluşturun. Sonra görüşürüz, kara adamı!

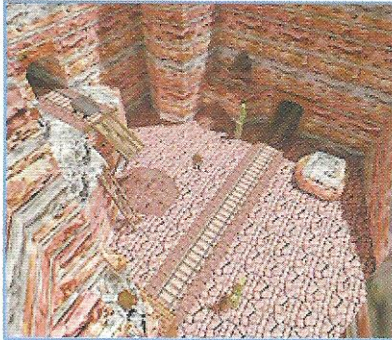
Coconut Monkey Güzellikleri

Hiçbir *Quake II* level'ının baş rollerini Coconut Monkey ve korkak dostu Pierre'in oynadığı "Paradise Lost"unu aşamayacağını düşünüyordunuz. Evet arkadaşlar maalesef yanıldınız.

Size, herkesin favori maymunu ve bizim favori maskotumuz Coconut Monkey'nin başrolünde oynadığı "*PC Gamer* Sunar: Dry Gulch"ı vermekten gurur duyarız. Kahramanımız bu kez kendini sadece botundan değil, elindeki tek Gravy Trader kopyasından da ayrılmış, vahşi batıya saplanıp kalmış buluyor. Ahh, bu da yetmezmiş gibi Pierre ile onun küçük dostları meydana çıkarlar ve Coconut Monkey'nin hala hayatta ve vurucu olmasından pek memnun değillerdir. "Dry Gulch", "Paradise Lost"un gerisindeki ödüllü ekip tarafından yaratıldı. Conga davulları ve tasarımda Neil Manke ile klavye, modelleme ve dokularda Andrew Eglington. Reverans yapın çocuklar!

Şimdi herkesin *Quake II*'si olmadığını farkettiğimizden, Coconut Monkey'i boyama kitaplarından birini bize ödünç vermesi için ikna etmeyi başardık. Böylece size diğer bir ikram da sunabiliyoruz (CM sadece usta bir oyun tasarımcısı değil, aynı zamanda şaşırtıcı bir sanatçıdır da). *Everyday Tragedies* isimli bu boyama kitabı, Coconut Monkey'nin zihnindeki eşsiz doruklardan biri ve sanatçı Mark Bloodworth'ün nefes kesen çalışmalarından birçok sayfa ve hatta bir çift 'numaraları boyayın' resmi bile sunuyor. Boyama kitabı, *CD*'de bir Adobe Acrobat dosyası olarak bulunuyor. Bu nedenle bilgisayarınızda kurulu bir Acrobat Reader olması gerekecek (neyse ki, önceden düşünerek *CD*'ye ilave ettik).

Boyama kitabını hazırlamak ve çalıştırmak kolay; ancak "Dry Gulch" biraz daha karmaşık. Acele etmeyin ve level'lara eklenmiş readme dosyasının tamamını okuyun. Bu size ihtiyacınız olan tüm cevapları verecek detaylı bilgi içeriyor.



Heeey, aşağısı sıcak mı görünüyor? Bu, "Dry Gulch"dan beklenenin sadece bir parçası.

Motorhead

YÜKLEME \MHDEMO\MHFOXINTRO.EXE
TEKNİK DESTEK *www.foxinteractive.com/support*

TÜRÜ : Yarış
ÜRETİCİ FİRMA : Fox Interactive
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 133; 24MB RAM; 40MB hard disk alanı; SVGA ekran kartı; DirectX

Yarışmak harikadır ve herkes bunu bilir. Bir pistte saatte 320 km hızla, yolla aranızda küçük bir metalden başka hiçbir şey yokken, gümbürdeyerek ilerlemekten daha heyecan verici bir şey yoktur. Ve *Motorhead* ile bu heyecanı daha önce hiç olmadığı şekliyle deneyebilirsiniz!

Demo, bir yarışın üç turunu denemenizi sağlıyor. Arabanızı klavyenizdeki yön tuşlarıyla kontrol ediyorsunuz. Standart olarak yarışta birinci şahıs görüntüsüne sahipsiniz. Ama F2'ye basarak görüş açınızı üçüncü şahısa dönüştürebilirsiniz.

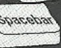
Oynamak basit: Pist etrafında yarışın ve diğer arabalardan önce bitirin. Bazıları oldukça tehlikeli olan virajlara dikkat ederseniz, başarılı olmamanız için hiçbir neden yok.

ÖZEL NOT: *CD*'de *Motorhead* demosunun iki versiyonu var. Bunlardan biri 3Dfx versiyonu, diğeri de software versiyonu. Donanım yapınıza uygun olanı seçtiğinizden emin olun.



Gazı kökleyin! Motorhead'deki hız duygusu sizi çıldırtacak.

KONTROL TUŞLARI

Direksiyonu Sağa Kırma 
Direksiyonu Sola Kırma 
Gaz 
Fren 
Arka Görünüş 

Arabadan Görünüş 

Araba Dışından Görünüş 

Dışarıdan Görünüş 

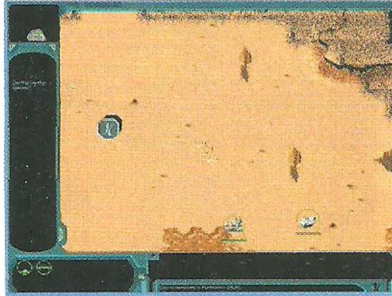
Demodan Çıkış 

Cyberstorm 2: Corporate Wars

YÜKLEME \CS2DEMO\CS2DEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 644-4343

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Sierra
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 133; 24MB RAM; 50MB hard disk alanı; 1MB SVGA ekran kartı; DirectX

3569 yılında, Typhoeus sisteminde bir atlama kapısı keşfedildi. Bu kapı, onu kontrol eden şirkete büyük bir büyüme ve zenginlik getirecektir. Ve sekiz şirket birden onu istiyor, hem de fena halde.


Bu birimleri seçin ve eski tarzda iyi bir eğlence için hedefe gönderin.


Demoyu oynarken size değerli bilgiler sağlayacak yazılı mesajlar belirecek.

Böylece, *Cyberstorm 2: Corporate Wars* başlıyor. Demo iki görevi oynamanıza izin veriyor: Bir tanıtıcı eğitim görevi ve bir gelişmiş eğitim görevi. Her bir görev belli hedefler taşıyor, yine de ikisi de ders anlamında olduğundan, yazı kutuları ve ses talimatları şeklinde yardım alacaksınız.

Oyunu diğer real-time strateji oyunlarına çok benzer şekilde oynuyorsunuz: Mouse'la birimlerini seç ve gitmelerini istediğin yere tıkla. Quick Battle'ı seçin ve her çeşit katliama, çarpışmaya ve benzeri şeylere giden yolda olacaksınız. Şimdi ilerleyin yoldaşlar; şirketiniz size güveniyor.

KONTROL TUŞLARI

Harita Kaydırmak	1 - 9
Haritayı Birime odaklamlak	5
Menü	F12
Tüm Birimleri Seçmek	Z
Ekrandaki Birimleri Seçmek	X
Birimleri Sırayla Geçmek	< - >
Şu anki Birimi Durdur	esc
Kalkanlar İleri	+
Kalkanları Ortala	–

Air Hockey

YÜKLEME \AIRHOCKY\AIRHOCKY.EXE
TEKNİK DESTEK www.patchproducts.com

TÜRÜ	: Arcade
ÜRETİCİ FİRMA	: Patch Products
GEREKENLER	: Windows 95; 486-66MHZ; 8MB RAM; 20MB hard-disk alanı; 1MB SVGA ekran kartı

Patch Products'daki şu hınzırları başıboş bırakmaya gelmiyor. Sanki gidip 1980 sonlarının atari salonu favorisinin tüm zevkini sunan bir air hockey oyunu yapmak zorundaydılar. Hem de çağrıştırdığı acılar olmadan (bilirsiniz, sıkıştırılmış parmaklar, yaralı kollar ve korkunç disk-kafalar). Her taraftaki "pusher" sallayanların sevinmek için artık bir nedeni var.



Zavallı yaşlı Ray kaybediyor. Hiçbir zaman Billy'nin ölümcül banttan vuruşlarını durduramayacak.

Demoya başladığınızda kenarlarında harfler olan bir masayla karşılaşacaksınız. Yeni bir oyuna başlamak için "N" ardından "Single Player"a tıklayın (multiplayer özelliği demoda yok). İsminizi girebilirsiniz ama zorluk ayarlarını, "pusher"ınızı ya da masa tipini değiştiremeyeceksiniz. Harekete geçene kadar sadece "Continue"ya tıklamaya devam edin.

Demo bir maç yapmanıza izin veriyor; on puan alan ilk oyuncu kazanıyor. Oldukça basit (demo, sadece Beginner seçeneğinde oynanıyor) ama daha zor düzeylerden bekleyebilecekleriniz hakkında iyi bir fikir veriyor. Oyunu gerçek hayattaki air hockey gibi oynuyorsunuz, mouse'u kullanmanız hariç. Diske vurmak için mouse'u sağa sola hareket ettirin ve daha güçlü vurmak için ileri hareket ettirin. Diski geriye doğru yollamamaya çalışın ve dikkatinizi dağıtmayın (evet, tıpkı gerçek bir air hockey masasındaki gibi bazı kötü vuruşlarla diski kendi kalenize sokabilirsiniz). Ama merak etmeyin, eski hünerlerinizi tekrar kazandığınızda her şey yoluna girecek.



Bakın, işte ateşli bir air hockey hareketi! Aşınmış kotlarımızı giyme ve eski kasetlerimizi dinleme isteği uyandırıyor.

European Air War

YÜKLEME \EAW_DEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (510) 522-1164

TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: MicroProse
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 22MB hard disk alanı; DirectX; Mouse

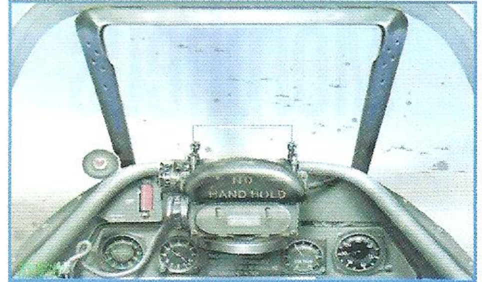
Almanlar Fransa'yı aldıktan sonra gözlerini İngiltere'ye diktiler. Çarpışmalar, Alman pilotlarının hava üstünlüğünü sağlamak için hem İngiliz hem de Amerikan uçaklarıyla mücadele etmesiyle günden güne şiddetleniyordu. *European Air War* ile ülkenizin amacına yardım etmek çabasıyla göklere çıkma şansı ediniyorsunuz.

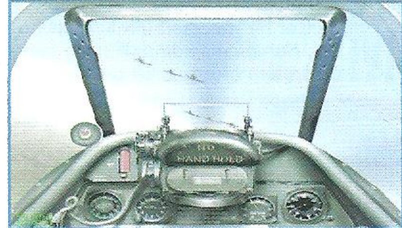
Demo, iki farklı uçak arasından birini seçmenizi sağlıyor: P-51D Mustang ve Focke-Wulf FW 190A-8. Eğer Mustang'de ittifak güçleriyle uçmayı tercih ederseniz göreviniz, bombardıman uçaklarına eşlik etmek ve onları Alman uçaklarından korumak. Almanlarla uçmak isterseniz göreviniz, yaklaşan bombardıman uçaklarına saldırmak. Elden geldiğince çok uçak düşürün!

Demoda süre sınırlaması var. Düşman güçleriyle birbirinize girebileceğiniz beş dakika veriyor. Ayrıca klavye komutlarının tam bir listesini sunan ve bunun yanı sıra itdalaşı ve korunan bir grup bombardıman uçağına nasıl saldıracağınız gibi bazı konularda ipuçları sunan oldukça kapsamlı bir readme dosyası var. Muhtemelen readme'nin çıktısını almak ve demoya girişmeden önce incelemek istersiniz. Ayrıca burada listelenen kontrollere de bir göz atın. Neler olduğunu bilmek, oyunu daima daha eğlenceli kılar!

KONTROL TUŞLARI

Uçuş Kolu İleri	↑
Uçuş Kolu Geri	↓
Uçuş Kolu sağa	→
Uçuş Kolu sola	←
Seçilen Silahları Ateşle	Spacebar
Sonraki Silah	S
Önceki Silah	Shift + S
Tüm Silahları Seç	Z
Makinalıyı Seç	X
Topu Seç	C
Aktif Silahları Göster	Ctrl + S


Bombardıman uçaklarının hedeflerine yaklaştığınızda kıyamet kopuyor. Uçaksavar ateşine dikkat edin!


Bu bombardıman uçaklarının güvenliği size bağlı. Onları yarı yolda bırakmayın.

Plane Crazy

YÜKLEME \PLNECRZY\PCRAZYDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (650) 802-4400

TÜRÜ	: Yarış
ÜRETİCİ FİRMA	: SegaSoft
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 16MB RAM; 75MB hard disk alanı; 2MB SVGA ekran kartı; DirectX

Bugüne kadar araba yarışı oyunları, go-cart yarışı oyunları, tekne yarışı oyunları ve hatta birkaç deve yarışı oyunu bile vardı. Ama bazı nedenlerden dolayı uçak yarışı oyunu yoktu (Haşin bir uçak yarışı oyunu *olan Uncle Jeb's Guide to Barnstorming*'i saymazsanız). SegaSoft'un iyi elemanları, *Plane Crazy* ile göz diktikleri noktayla Uncle Jeb'i tahtından indirmeyi düşünüyorlar.

Demo, tek kişilik bir uçakla bir gezintiye çıkmanızı sağlıyor. Çılgın vadiler boyunca ve her çeşit yapıların üzerinde diğer oyunculara karşı yarışacaksınız (multi-player'da en fazla yedi oyuncuyla).Yol boyunca beklenmedik şekilde size ya yardım edecek ya da şampiyon uçak yarışçısı olma çabanızı engelleyecek power-up'larla (ve power-down'larla) karşılaşacaksınız.

Quick Race'e tıklayarak demoyu başlatın, ardından Border Dash'e tıklayın. Yarış, zaman sınırlı bu nedenle ortalıkta dolanır ve bu işe önem vermezseniz süreniz dolar ve oyununuz biter.

İyi şanslar ve mutlu uçuşlar!



Yardım, görsel ipuçları ve yazılı mesajlar şeklinde belirecek. Gerekli dikkati gösterdiğinizden emin olun.



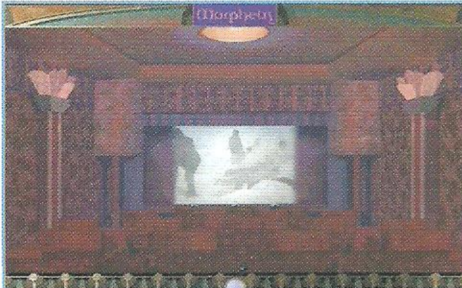
Öğle yemeğinizi sıkı tutun çünkü gidiyoruz! Bu demoda bir sürü çılgın vadi boyunca yarışacaksınız.

Morpheus

YÜKLEME \MORPHEUS\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK www.morpheusgame.com

TÜRÜ	: Adventure
ÜRETİCİ FİRMA	: Piranha Interactive
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 8MB RAM; 26MB hard-disk alanı; 640x480 çözünürlük; mouse

Morpheus, *Myst* ve *Riven* tarzına benzer bir macera/bulmaca oyunu. Siz, *Herculania* adındaki uzun süredir karaya oturmuş bir geminin çürümüş omurgasını keşfeden bir kutup kaşifisiniz. Gemiyi araştırırken bunun gerçek mi yoksa tamamen başka bir şey mi olduğunu merak etmeye başlıyorsunuz. Ve neden her şey size bu kadar tanıdık geliyor?


Tiyatro, kısa ve hoş bir filmle meraktan kıvranmanızı sağlayacak; ama izlemek için Quick Time'a ihtiyacınız olacak.

Demo, tam oyundan ufak bir tat almanızı sağlıyor. Demoda hareketlerinizi mouse aracılığıyla kontrol ediyorsunuz. Ekranda bir gemi dümeni imleci varsa bu, sahnenin panoramik olduğu anlamına geliyor. Yani sadece çevreye bakabilirsiniz. Bu, açık bir ele dönüştüğünde düğme, kol, tuşlu kadran vb. bir nesneyi kullanabilirsiniz. Ok imleci belirdiğinde, gösterdiği yönde hareket edebilirsiniz. Sadece sol tık yapın, otomatik olarak hareket edeceksiniz. Eğer bir büyüteç belirirse, daha yakından bakmak için bir nesne üzerine zoom yapabilirsiniz.


Geminin güzelliğine bakın. Neden terkedilmiş? Araştırın ve sebebini bulun...

Gemiyi keşfederken keyfinize bakın ve gösterilen filme iyice bir göz attığınızdan emin olun. Onu izlemek için Quick Time'ı yüklemiş olmanız gerekecek ama bu film gayet hoş (demonun kurulum işlemi sizin için bunu yapıyor).

Way Point Zeta

YÜKLEME \WPZDEMO\START.EXE
TEKNİK DESTEK www.waypointzeta.com

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Elpin Systems
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 8MB RAM; 90MB hard-disk alanı; D3D ekran kartı; DirectX

Birkaç oyuncuya sorun, yeteri kadar Asteroid tarzı oyun olamayacağını söyleyeceklerdir. Bilirsiniz, ortalıkta uçtuğunuz ve büyük silahlarla kocaman kayalara ateş ettiğiniz türden. İşte bu inançla, *Way Point Zeta*'yı sunuyoruz.



Bu ekran geminizi seçmenizi sağlıyor. Çabucak seçin ama akıllıca seçin.

Demo, tek kişilik herhangi bir görevi oynamanıza izin vermiyor ama multiplayer modunda tek başınıza oynamanızı sağlıyor. Bu nasıl oluyor? Açıklayalım: Demoyu başlatmak için Multiplayer'ı seçin, bağlantı tipinize karar verin (örneğin IPX), adınızı, oturumun adını girin ve Host New Game'e tıklayın. Bundan sonra uçmak istediğiniz geminin tipini seçebileceğiniz bir ekrana alınacaksınız. Bu yapılınca, bir dizi ses komutu size ana makinaları nasıl çalıştıracağınızı ve geminizi uzaya fırlatacağınızı anlatacak.



Bu asteroid pek sağlam değil. Enayiye nükleer bomba atacağım.

Bu vahşi maviliğin içine daldığınızda bir şeyleri havaya uçurmak isteyeceksiniz. Zaten orada bulunmanızın asıl sebebi de bu. Bir lazer ışınından otomatik bir silaha kadar kullanabileceğiniz birkaç silah var. Tercihinizi yapın ve bırakın parçalasın.

ÖZEL NOT: *Way Point Zeta*'nın demosu sadece 16-bit ya da 8-bitlik renk modlarında çalışıyor. Eğer Windows masaüstünüz 24 ya da 32-bit renge ayarlıysa demoya başlamadan önce bunu değiştirdiğinizden emin olun.

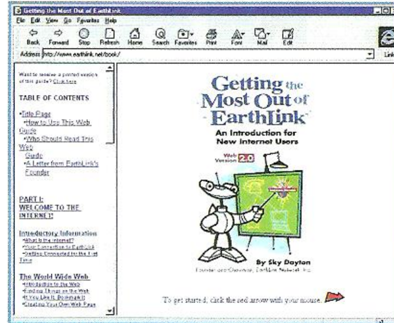
Earthlink

YÜKLEME \EARTHL\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 395-8410

TÜRÜ	: Internet Servis Sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: Earthlink
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 15MB hard disk alanı; SVGA; Windows 3.1+; 9600bps modem

Internet Servisi Sağlayıcıları arasında 1997 yılının *PC Magazine Editör*'ün *Seçimi* Ödülü'nü alan Earthlink Network, her tür online oyunu desteklemekle birlikte kendisine ait bir online oyun sitesi de *(www. thearena.com)* bulunmakta. Earthlink üyeliği, sınırsız Internet bağlantısı, sınırsız E-mail olanağı, kendi web siteniz için 6MB'lık bir alan, bLink'e ücretsiz abonelik, sizin seçeceğiniz bir browser ve Earthlink haber bülteni gibi imkanlar sağlıyor. Bağlantınız için elinizde iki seçenek var: Standart 3 günlük deneme ya da 14 günlük bir deneme, favori derginiz *PC Gamer* (Amerika baskısının) indirimli üyeliğiyle birlikte.

Üç günlük deneme için sadece programı yükleyin ve size sorulan bütün bilgileri girin. Servisi üç günlüğüne test edebilirsiniz. Üç gün sonunda iptal etmezseniz aylık 19.95 dolara abone olacaksınız.



Earthlink size online'da görsel bir destek sağlıyor. Bu sadece bir tık uzaklıkta.

Ondört günlük deneme ise bir parça farklı. *PC Gamer*'a (Amerika baskısı) özel indirimli bir fiyatla abone olun, böylece iki haftalık Earthlink deneme hakkı alacaksınız. Eğer halihazırda bir aboneliğiniz varsa hesabınıza fazladan bir yıl ekleme fırsatından yararlanabilirsiniz.

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

MindSpring

YÜKLEME \MSPRING\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 719-4660

TÜRÜ	: Internet Servis Sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: MindSpring
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 25MB hard disk alanı; SVGA; Windows 3.1+; 14.4Kbps+ modem

MindSpring, sizi kendi idarenizde olacak her tür imkanla İnternete fırlatıyor; E-mail kullanımı, World Wide Web, Usenet Grupları'nı okuma, haberler, borsa bilgilerine ücretsiz erişim ve web alanı desteği.

Aynı zamanda fiyatları da benzerlerinden daha cazip. Light serviste ayda beş saat için 6.95 dolar ve her ek saat için 2 dolar talep ediliyor. Bununla beraber 5MB'lık boş bir web alanına sahip oluyorsunuz. Standart servis, ayda toplam 20 saat için 14.95 dolar ve fazladan her saat için 1 dolar ek ücret talep ediyor. Bu uygulamada da 5MB'lık bir web alanınız oluyor. Unlimited *servis size sınırsız saat olanağını* aylık 19.95 dolar karşılığı veriyor (web alanı olmadan), bu sırada Work servisi de size ayda 26.95 dolar'a sınırsız saat, bu süre içerisinde kullanabileceğiniz iki E-mail kutusu ve 10MB boş web olanağı sağlıyor.

MindSpring, Windows 95 kullanıcılarına doğrudan TCP\IP bağlantısı vermek için Microsoft'un çevirmeli ağ bağdaştırıcısıyla çalışan kendi Pipeline+ programını kullanıyor. Bunun anlamı TCP\IP bağlantısı gerektirdiğini söyleyen online oyunların Mind Spring ile çok iyi çalıştığı. Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız MindSpring çevirmeli ağ sunucusundan ziyade 16-bit'lik bir TCP\ IP bağlantısı kullanıyor; böylece online oyunları oynayabiliyorsunuz (32-bit'lik bağlantı istemedikçe). MindSpring, online oyuncularına arkadaşlarını havaya uçurmaya baş-lamaları için gerekli her şeyi vaad ediyor.

Uygun fiyatları ve bir dolu hazır servisiyle MindSpring, Internet'e girmek için iyi bir başlangıç noktası. Hepsinden iyisi, eğer programı *CD*'den yüklerseniz, 25 dolarlık giriş ücretinden vazgeçilecek. Ama ne servis?

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

PROBLEMİNİZ OLURSA

CD'deki demolarla ilgili karşılaşacağınız herhangi bir problemde size teknik destek sağlayamıyoruz. Lütfen demolarda listenen teknik destek numaralarını çevirin. Ayrıca Sıkça Sorulan Sorular için *http://support.imaginemedia.com* ya da *www.pcgamer.com* sayfalarına bakabilirsiniz.

CD dikkatli bir şekilde *PC Gamer* tarafından test edildi ve virüssüz olduğu belgelendi. *PC Gamer, CD*'nin kullanımından doğabilecek hiçbir uyumsuzluk probleminden sorumlu tutulamaz. Ancak CD sürücü tarafından okunmadığı şeklinde bir hata mesajı verir ve çalışmazsa aşağıdaki adrese iade ederek değiştirebilirsiniz: PC Gamer-Türkiye, Müşteri Hizmetleri, Ekim 1998 disk iadesi, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli, İstanbul. Lütfen karşılaştığınız hata mesajlarını da belirtin.

Shogo: Mobile Arm

Büyük Robotları seviyor musunuz? O zaman buna bayılacaksınız!

Monolith firması, oldukça heyecanlı olan *Shogo: Mobile Armor Division* adlı oyununda, harika bir Japon çizgi film dünyasında gibi hissetmenizi sağlıyor.

— *Colin Williamson*



Shogo, geçen yılın vahşi zombie shoot'em up'ı *Blood*'ı yapan Monolith Productions tarafından geliştiriliyor. Kanın gövdeyi götürmesine şaşmamak lazım!

Geçen yılın kanlı bıçaklı oyunu *Blood*'ın olağanüstü başarısından sonra Monolith Productions, yepyeni bir 3D oyun motoru ve bunu kullanan *Riot* adlı harika bir oyunu geliştirmeye başladı. Proje Microsoft'un sponsorluğu ile başlamıştı ve Microsoft bu yeni teknolojiye *DirectEngine* adını vermeyi düşünüyordu. Ancak yılın ortalarına doğru Monolith çalışanları, bazı kaygılardan dolayı oyunun yayın haklarını satın aldılar. Microsoft'un *DirectEngine* diyeceği şey de Monolith'in LithTech'i olup çıktı. Ayrıca *Riot*'ın adı da *Shogo: Mobile Armor Division* olarak değiştirildi.

Ama *Shogo* sadece bir 3D shooter değil. Alıştığınız yürüyerek oynama stilinin yanı sıra dönüşebilir robotlarla yapılan hareketli savaşlar da eklenmiş.



Bir 3D shooter'dan bekleyeceğiniz alışılmış yürüme hareketlerinin yanı sıra *Shogo*'da oyuncular, çizgi film tarzındaki dev robotlara binerek savaşa girecekler.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Aksiyon
Üretici: Monolith Productions
Yayıncı: Monolith Productions, (800) 241-GAME
www.lith.com
Tamamlanan Yüzde: %90

Kısaca:

Geçen yılın popüler oyunu *Blood*'ın sorumlusu Monolith Productions'ın ürettiği *Shogo* bir first-person shooter. Oyun, daha çok bir filmi andıran Japon çizgi film dünyasında geçiyor. Monolith'in amacı, aynı türdeki diğer oyunlara göre çok daha sağlam bir konu akışı yakalamak. Ayrıca, oyunda yaptığınız işler oyunun sonucunu değiştiriyor.

Bu kadar özel olan ne?

Shogo, yürüyerek etrafta dolaşmanızı ve sonra daha fazla zarar vermek için dev bir robotun içine girebilmenizi sağlıyor. Japon bilim kurgu çizgi filmlerinden esinlenerek yapılmış olan oyun, bunca 3D shooter arasında görüntülerinin özgünlüğüyle kendine yer edinecek gibi görünüyor.

Ve ne zaman çıkıyor?

Kasım 1998

or Division

Shogo'nun hikayesi Cronus adlı işi bitik bir gezegende geçiyor ve bu gezegen *kato* adlı organik bir enerji kaynağı bakımından çok zengin. Herbiri *MCA* (hareketli savaş zırhı) üretiminde usta olan birkaç mega şirket Cronus'ta üslerini kurmuşlar. Ancak Fallen adlı terörist grup, işe burnunu sokmuş ve kato çıkartan firmalara savaş açmış. Gabriel adlı bir kaçık tarafından yönetilen Fallen, Cronus halkının yaşamını tehdit ediyor. Siz ise UCA Güvenlik Kuvveti'nin bir üyesi olan Sanjiro Makabe rolünü üstleniyorsunuz. En iyi iki arkadaşınız ve sevgiliniz, Gabriel'in birliklerine karşı düzenlenen bir görev sırasında öldürülüyor ve siz de Gabriel'e karşı düzenlenecek olan suikast görevinin başına geçme şansını elde ediyorsunuz. Bu cinayet kesinlikle işlenmeli...

Shogo'nun baş tasarımcısı Craig Hubbard, "Bozulan kararlar, ispiyonculuk ve işinizde size yardım eden veya yolunuzu tıkayan bir dizi karakterle tam bir sinema deneyimi yaşatmak istedik" diyor. "Cronus'ta kendinizi şehirlerde, açık alanlarda, yeraltı tesislerinde ve değişik birkaç yerde daha bulacaksınız. Oyun kendinizi bir filmin başrol oyuncusu gibi hissetmenizi sağlayacak şekilde tasarlandı." İlham vermesi için oyun ekibi, tank patlamalarına olduğu kadar karakter gelişimlerine de önem veren *Macross Plus, Ghost in the Shell* ve *Evangelion* gibi Japon çizgi filmlerini izlemiş.



Dev robotlar en iyi becerdikleri işi yaparken... Birbirlerinin canını çıkarırken!

Sonuçta ortaya, emrinize amade bir sürü robotla dolu bir hangar çıkmış. Ancak bunlar MechWarrior oyunlarındaki gürültülü canavarlardan çok uzaklar.

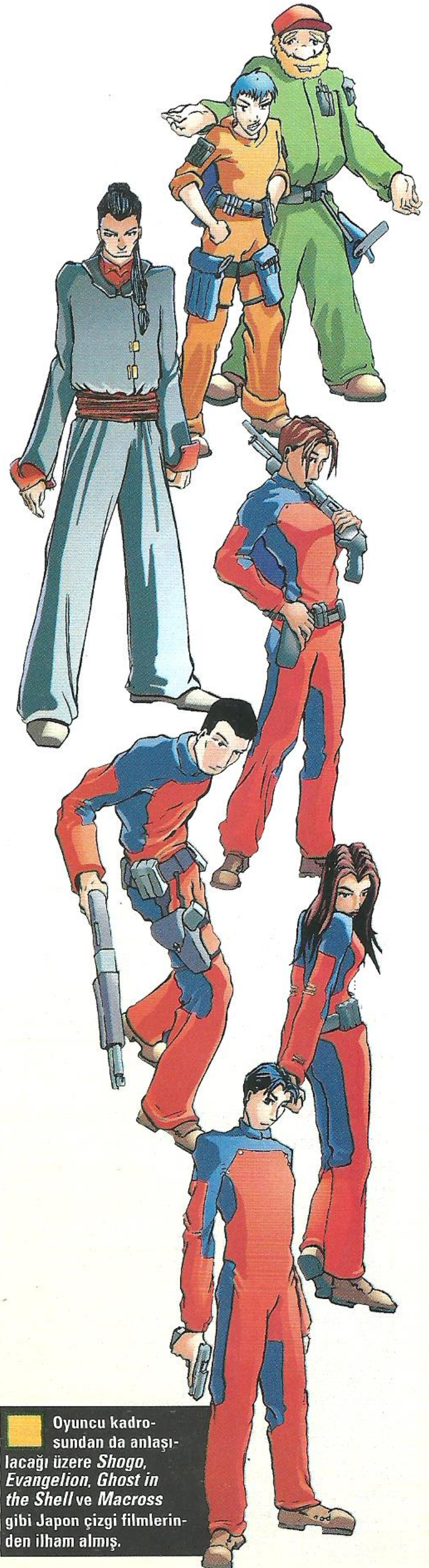
"Bizim MCA'lerimiz son derece hızlı, manevra yeteneği yüksek ve dönüşebilen makineler" diyor Hubbard. "Çizgi robotlarımız müthiş cesaretleri ve güzellikleriyle öne çıkan hızlı, parlak, dev gibi robotlar. Adrenalin peşindeyiz, akla yatkınlık peşinde değil."



Monolith'in dediğine göre Shogo'da, birçok dost ve düşman karakterle birlikte diğer 3D shooter'lardan çok daha sağlam bir konu akışı olacak. Vereceğiniz kararlar hikayenin sonucunu etkileyecek.



***Shogo*, LithTech motorunu ilk kullanan oyun olacak. Bu motor, kendi ışık kaynakları olan 3D modeller gibi efektleri destekliyor. Bunlar roket egzozları ve duman izleri için çok uygun.**



Oyuncu kadrosundan da anlaşılacağı üzere *Shogo, Evangelion, Ghost in the Shell* ve *Macross* gibi Japon çizgi filmlerinden ilham almış.


Monolith'in 3D motoru her açıdan çok yetenekli bir motor.


Shogo'daki ölüm animasyonlarının çok ayrıntılı ve çeşitli olacağı sözü veriliyor.


Shogo'da rakip mega şirketlerin hepsi de robot teknolojisine çok hakimler.

Hubbard'ın dediğine göre *Shogo*'da oyunu oynayış şekliniz hikayenin akışını oldukça etkiliyor; hatta hangi level'ları oynayacağınızı bile belirliyor.

"En basit düzeyde, sivil bir alanda öylece duran birini öldürürseniz gardiyanlar hemen olay yerine geliyorlar" diyor. "Etraftakileri deliler gibi öldürmeye girişirseniz işiniz çok zorlaşabilir. Oyunda görebileceğiniz veya göremeyeceğiniz alanlar bulunuyor. *Doom*'daki gizli bölümleri bulmak için izlediğiniz klasik yöntemleri izlemek yerine özenle çalışmanız gerekiyor. Oyunu belli bir şekilde oynayarak erişebileceğiniz alanlar da koymak istedik. Oyunun akışı ne yaptığınıza bağlı, nereye baktığınıza değil." *Shogo* üç sahneye ayrılmış. Bunlardan ikincisinin sonundaki bazı olaylara verdiğiniz tepkiler, iki farklı şekilde olabilen üçüncü bölümü belirliyor.

Shogo'da kullanılan LithTech motoru, tamamen Monolith ekibi tarafından geliştirilmiş. DirectX 6.0 ile hazırlanan motor, alışılmış görsel efektlerin yanında bulut efektleri gibi göze hoş gelen eklemelere de sahip. Bunun yanı sıra en çarpıcı özelliklerinden biri de, sisteminizin kapasitesine göre 3D modellerin karmaşıklığını anında ayarlayabilmesi.

LithTech motorunda, nesnelerin görünümü ve oyundaki karakterler üzerinde kullanıcıya geniş denetim imkanı sağlayan bir "varlık sistemi" bulunuyor.

Proje müdürü John Jack "Modelleri başka modellere bağlayabiliyoruz" diyor. "Yani elinde tüfekle bir Shocktrooper gördüğünüzde o tüfek, aslında üzerine ışıklar ve düğmeler ekleyebileceğimiz ayrı bir modeldir. Böylece herhangi bir yapay zeka birimine herhangi bir silah verebiliyoruz. Ayrıca birçok ilginç numaramız da var. Mesela bir modele ışıklar koyabiliyoruz: Arabalara farlar ve motorlar için duman gibi."

> **"Bizim ve diğer birçok geliştiricinin amacına yönelik olan motorlar içinde LithTech en iyisidir, nokta!"**
>
> —JOHN JACK, *SHOGO* PROJE MÜDÜRÜ

Monolith stüdyosunda tam donanımlı bir görüntü yakalama salonu da bulunmakta ve birçok insan ve robot hareketi canlı aktörler tarafından oynanmış. Animasyon terimleri kullanırsak LithTech motoru, robotu hareketlendirmek için "hard-body animation" (*Virtua Fighter*'daki gibi) ve daha organik bazı karakterler için de "soft-body mesh system" (*Quake*'deki gibi) kullanmış. Düşmanı neresinden vurursanız tepkisi de ona göre oluyor ve Jack, ölme animasyonlarının da çok çeşitli olacağına söz veriyor.

En baştan beri LithTech motoru multi-player için tasarlanmıştı ve client/server arasındaki mimari de TCP/IP, IPX ve modem oyununu destekleyecek. Hızlı bilgisayarlara ve Internet bağlantısına sahip kullanıcılar kendi sunucularını işletebilecekler (*GameSpy* desteği olacak gibi görünüyor).

Jack'e göre *Shogo* için minimum sistem, 32MB bellekli bir Pentium 166 olmalı. Direct3D uyumlu kartlar desteklenecek; ancak zorunlu olmayacak.

"Birçok müşterimizin 3D kartları almaya pek de hevesli olmadıklarının bilincindeyiz, özellikle de uluslararası pazarda" diyor Jack. "LithTech ekibinin yoğunlaştığı nokta özellikle donanım desteği olmuştur. Ama son zamanlarda bir yazılım renderer'ı üzerinde de çalışıyoruz."

Bir level editörü olacak mı? "Kesinlikle!" diyor Jack. "Oyunu alan herkes editöre ücretsiz sahip olacak. Editörü ve ilgili araçları Web sitemizden ücretsiz dağıtmayı planlıyoruz. Bunlara örnek bölümler ve belgeler de dahil olacak. Son kullanıcının neredeyse bütün özellikleri değiştirebilmesini sağlamaya çalıştık." *Shogo* ekibi, Web sitelerinde bir editör yarışması açmış bile. Burada bütün dünyadan birçok insanın fikirleri alınıyor.

Peki ya Epic ve id'deki 3D motorlarıyla olası bir kapışma? Jack, LithTech'in gerekli her şeye sahip olduğuna inanıyor.

"Diğer motorlardan daha iyi yaptığımız bazı şeyler var" diyor. "Aynı şekilde diğer motorların daha iyi oldukları noktalar da var. Bütün iş, kendi teknolojinizin neyi en iyi yaptığını belirlemek ve oyunda bundan yararlanmak; *Shogo*'da bunu yaptık. Bu yüzden bizim ve diğer birçok geliştiricinin amacına yönelik olan motorlar içinde LithTech en iyisidir, nokta!"

PCG


LithTech motorunun en önemli özelliklerinden biri 3D modelleme yeteneğini anında ayarlayabilmesi; yavaş bilgisayarlarda ayrıntıları azaltması ve hızlılarda arttırması.

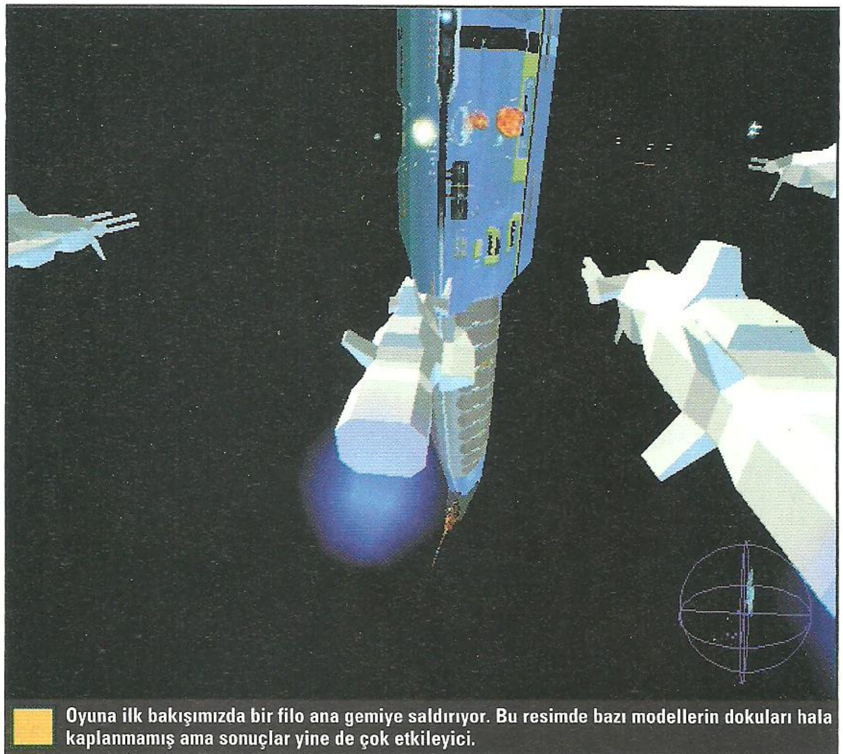
kenan9593

Homeworld

Real-time Devrimi Tüm Hızıyla Sürüyor.

İlk bakışta ona "*TIE Fighter* ile *Starcraft*'ın birleşimi" diyebilirsiniz. Bu yeni strateji oyunu, real-time oyun kavramına üçüncü bir boyut ekliyor ve ortaya çıkan sonuç bambaşka bir türe öncülük ediyor.

—Jason Bates



Oyuna ilk bakışımızda bir filo ana gemiye saldırıyor. Bu resimde bazı modellerin dokuları hala kaplanmamış ama sonuçlar yine de çok etkileyici.

S.İ.B.
ŞİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Real-time strateji
Üretici: Relic Entertainment
Yayıncı: Sierra, (800) 757-7707
www.sierra.com
Tamamlanan Yüzde: %50

Kısaca:

Relic'in ilk oyunu üç boyutlu uzayda geçen bir real-time strateji. Oyunda, uzun süredir kayıp, esrarengiz dünyalarına doğru yola çıkmış bir koloni filosunu, düşman bölgeler içinden geçerken komuta ediyorsunuz. Hikaye ve karakterler yeterince ilgi çekici ve oynanabilirlik, ufukta görünen oyunlar arasında en iyilerden biri.

Bu kadar özel olan ne?

Homeworld'ün olağanüstü grafikleri, türüne getirdiği yeniliklerle birleşince oyunu gerçekten görülmeye değer kılıyor. Şimdiye kadar "düz" bir tür olan şeye eklenen üçüncü boyut, taktik alanında bir çığır açmış. Artık üç boyutlu düşünmeye alışsanız iyi olur.

Ve ne zaman çıkıyor?

1998 sonu.

1979'da televizyonlarda "Battlestar Galactica" adlı kısa ömürlü bir dizi gösteriliyordu. Cylon'luların zulmünden kaçan uzay gemisi Galactica, türünün son örneğiydi ve amatör aktörlerle dolu bir filoyla Dünya adı verilen efsanevi bir gezegeni umutsuzca bulmaya çabalıyordu. Dizinin bütçesi gelirini aştığı için yayından kaldırılmasına rağmen bilimkurgu hastaları üzerindeki etkisi hala hissediliyor. Ve bu kişilerin büyük bir kısmı da günümüzde oyun endüstrisinde çalışıyor.

Şu ana kadar hiç kimse "Battlestar Galactica" ile ilgili bir PC oyunu yapmadı. Ama Relic Entertainment'ın *Homeworld* oyununun konusu, ona inanılmaz derecede yaklaşıyor: Gelecekte bir yerde, gelişmiş bir yaratık türü olan Kushan'lar birdenbire Taiidan adı verilen acımasız düşmanların saldırısına uğrar. Yenik "İyi"-lerden geriye kalanlar, galaksinin ücra bir köşesindeki bir gezegene sürülmüşler. Ancak henüz her şey bitmiş değil: Kushan'ın gücünün sırlarını ve gizli üslerinin koordinatlarını içinde saklayan gizemli bir kristal, esrarengiz bir şekilde bu yıkımdan kurtulmayı başarmış.

Şimdi, binlerce yıl sonra Kushan'lar, dev bir ana gemi inşa etmişler. İçine kendi ırklarından milyonlarca kişi doldurmuşlar ve riskli bir yolculuğa çıkmışlar: Uzun süredir kayıp olan dünyalarını geri alma yolunda bir serüvene. Bu yolculuk sırasında korsanlar, tüccarlar ve ezeli düşmanları Taiidan'larla karşılaşıyorlar; oyunun ara filmleri sırasında Lorne Greene'in gür sesini duyuyor gibi oluyorsunuz (bu filmlerde de oyunun motoru kullanılıyor, FMV veya CGI değil).

Ancak, *Homeworld*'ü *Wing Commander* veya *X-Wing* gibi oyunlardan ayıran özelliği konusu değil, türü. Bu bir real-time strateji oyunu, ama üç boyutlu. İlk bakışta *TIE Fighter*'la *Starcraft*'ın ka-

rışımı denebilir. Bu tür oyunlarda üç boyutlu birimler veya bölgeler kullanılmış olsa da bunların hepsi yer-tabanlı oyunlardı. Ama uzaydaki anlaşmazlıklar, doğal olarak üç boyutlu olaylardır ve bunu gerçekten yansıtan ilk oyun *Homeworld* gibi görünüyor.

Her görevin başında ana gemi yeni bir yıldız sistemine dalıyor; bu Homeworld'e olan uzun yolculukta önemli bir mola. Her duruşta kaynak toplayıcılar, daha güçlü savunma birlikleri kurmak ve ana geminin bir sonraki durağına yeterli gücü sağlamak amacıyla nebula ve asteroidlerdeki nimetleri topluyorlar. Ayrıca yolculuğun devamı için her sistemde, Taiidan veya korsan birlikleri tespit edilmeli, durdurulmalı ve tamamen ortadan kaldırılmalı.

Buraya kadar her şey klasik RTS akışında ama oyunu çalışırken görünce en baştan beri üç boyuta göre tasarım yapmanın avantajları beliriyor. Üstünüzdeler mi? Yoksa altınızda mı? Birliklerinizi düşmanın üstünden aşırtıp onu arkadan vurabilir misiniz? Evet, hepsini yapabilirsiniz. Düşmanın ana gemisini yok etmek kazanmanın ilk şartı; kendinizinkini kaybetmek ise oyunun sonu. Taktik ve manevra imkanları sağlayan görünmez gemiler, mayın tarlaları ve silah sınıfları muhteşem bir oyun ortaya çıkarmış.

Teoride, bir real-time oyunu üç boyutlu olarak yapmak kulağa hoş gelse de, arayüz bir kabus gibi: Kamera altı ayrı açıda hareket ederken ve yakınlaşıp uzaklaşırken birliklerinizi nasıl kontrol edeceksiniz?

Oyunu yapan firma Relic Entertainment'ın CEO'su Alex Garden "Beş dakikadan kısa sürede size nasıl oynanacağını öğretebilirim" diyor. Kamerayı sadece birkaç klavye vuruşuna gerek duyarak neredeyse tamamen mouse'la nasıl kontrol edeceğinizi anlatıyor. "Herhangi bir 3D oyunda kamera hareketi bittiği an o görüntü iki boyutludur" diyor Garden. "'Kamerayı hareket ettirme' ve 'oyunu oynama' kısımları her ne kadar birleşik gibi görünse de aslında ayrıdır." Görüntüyü yeni bir bakış açısına getirdiğiniz zaman dikkate almanız gereken tek şey budur. Gemilere emir vermek ise ayrı bir iştir. *Homeworld*'de bu iki mod arasında sıkça ve hızlı biçimde geçiş yapmanız gerekse de buna alışmak gerçekten kolay. "Bunu gerçekleştirdikten sonra oyunun geri kalanı hiç sorun olmadı" diyor Garden.

Peki neden kimse daha önce bu tür bir oyun yapmadı? "Sanırım bunun nedeni bilgisayarların bu tür işleri yapabilmeye daha yeni başlamaları" diyor Garden. "Real-time strateji oyunları her zaman iki boyutlu olmuştur, uzay savaşları da 3D shooter tarzıdır. Galiba kimse bunları birleştirmeyi aklına getirmedi" diyen Garden, Bullfrog'da bir iki sene önce benzer bir fikrin oluştuğunu ancak bir sonuç alınamadığını da ekliyor.

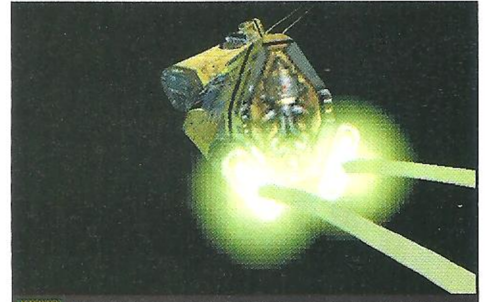
Oyunun ses efektleri de kayda değer. Relic, seslerin diskten WAV dosyası olarak okunması yerine birimlerin gerçek zamanlı olarak tepki vermesine imkan veren yeni bir ses motoru yaratmış.

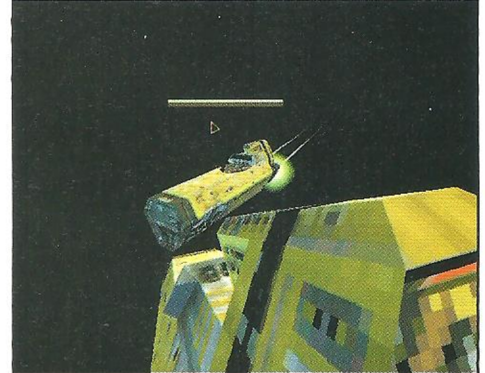
"7.000-8.000 civarı konuşma parçası bulunuyor" diyor Garden. Ses motoru gerekli parçaları toparlıyor ve birimlerin tepkisi olarak özgün cümleler yaratıyor (geminin tipi, hareketi ve örneğin bir onaylama mesajı). Motor ayrıca Doppler etkisi verebiliyor ve 3D sesi destekliyor, ayrıca yaklaşık iki düzine kanalı karıştırabilme yeteneğine sahip. "Bir oyun için geliştirilmiş en iyi ses motoru olduğundan eminiz" diyor Garden. "Sekize bir gibi yüksek bir sıkıştırma oranı var." Ara filmler de motor tarafından yönetildiği için oyunun MB olarak büyüklüğü normalin oldukça altında kalacak gibi görünüyor.

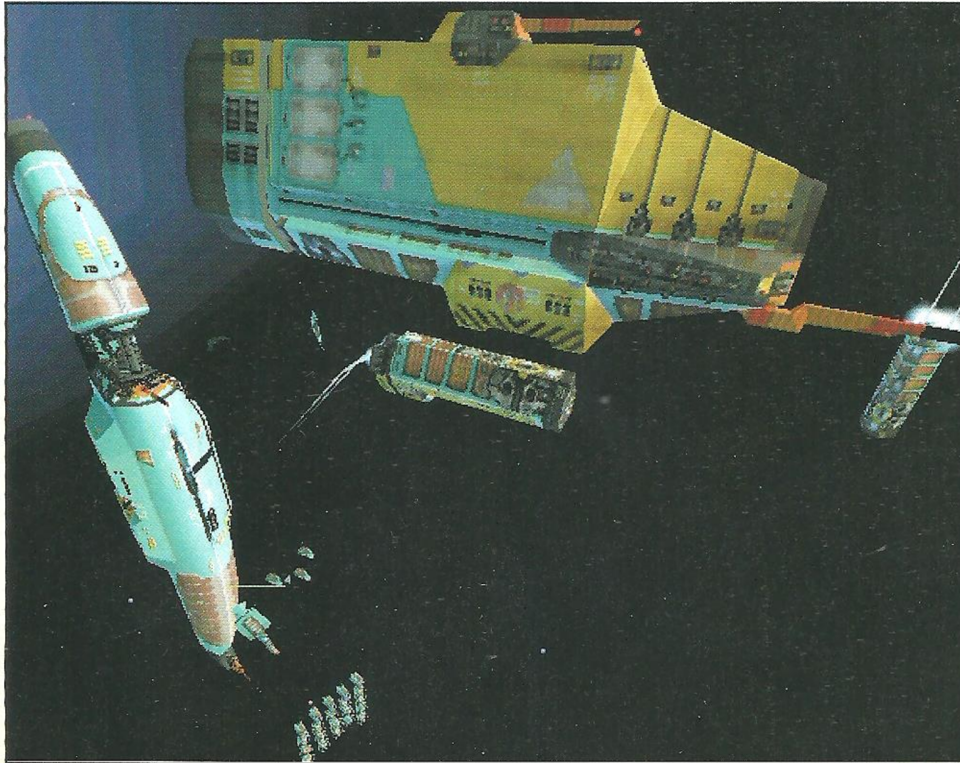
Real-time stratejilerde multi-player tabii ki önemlidir. *Homeworld* aynı oyunda sekize kadar oyuncuyu desteklemeyi ve Sierra'nın ücretsiz Won.net servisininde kullandırmayı hedefliyor. Oyundaki çeşitli yeniliklere örnek olarak zamana karşı görevler ve hasat olayını açıp kapatabilme gösterilebilir; bunlar çeşitlilik sağlıyor.

Homeworld, Vancouver, Canada kökenli Relic Entertainment'ın ilk oyunu olacak. Haklarında daha fazla bilgi için Generation Next bölümümüze göz atabilirsiniz. E3'deki görkemli tanıtımının ardından oyun çevrelerinin ağızlarının suları akarak beklemeye başladıkları oyunun bu senenin sonlarında çıkması bekleniyor. *Half-Life*'ın ve bu oyunun arasında kalan Sierra'nın keyfi oldukça yerinde olmalı...

PCG


Yeni bölgeleri görmek için araştırma birlikleri önden gidiyor. Serbest açılı kamerasıyla *Homeworld* güçlü bir sisteme ihtiyaç duyacak gibi...


Kaynak toplayıcılar nebulayı ve asteroidleri tarayarak gerekli maddeleri çıkarıyorlar.


Homeworld'ün hikayesi "Battlestar Galactica" hayranlarına tanıdık gelecek. "İyi"ler, Taiidan'lılar tarafından işgal edilen kayıp gezegenlerini arıyorlar.

Redguard

Bethesda'nın yeni korsan adventure'ı için hazır mısınız?

Kılıçlarınızı kuşanın ve Besthesda'nın yeni macerasında Errol Flynn tipi aksiyona hazır olun. Elder Scrolls evrenine kurulmuş olan bu oyun, cazip bir şey olmalı.

— *Colin Williamson*

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Aksiyon Adventure
Üretici: Bethesda Softworks
Yayıncı: Bethesda Softworks, (800) 677-0700
www.bethsoft.com
Tamamlanma Yüzdesi: 80%

Kısaca:

Elder Scrolls serilerinin roleplaying oyunları, oyuncular ve Bethesda softworks için iyi olmuştu. Ama Maryland kökenli şirket, RPG türünü Elder Scrolls evrenindeki bu son oyun için terkediyor. Bir parça *Tomb Raider* bir parça da *Monkey Island* olan güzelce gerçekleştirilmiş bir aksiyon adventure.

Bu kadar özel olan ne?

İster *Prince of Persia* gibi aksiyon adventure isterse *Monkey Island* gibi daha geleneksel maceraların hayranı olun, bu oyun tam size göre olabilir. 3D kılıç oyunu aksiyonu ve bol miktarda adventure oyunu bulmacalarıyla bu oyun, herkes için bir şeyler vaat ediyor.

Ve ne zaman çıkıyor?

Kasım 1998



Antrenman modu içermiyorsa da, işte en iyi ikinci şey: Bir tavernaya girin ve ahaliden biriyle dövüşe girişin. Bar kavgaları, Cyrus'a uzun vadede zarar vermeyecektir ve yeteneklerinizi bilemenin harika bir yoludur. Al gardını!

Arena, *Daggerfall* ve *Battlespire*'dan sonra Bethesda Softworks, Elder Scrolls evreninden bir başka oyuna girişiyor. Ama bu sefer oyun, diğer bir fantezi roleplaying oyunu olmayacak. Bunun yerine Bethesda, Elder Scrolls oyunlarının karakter etkileşimi ve kapsamlı hikaye çizgisini ateşli aksiyon sahneleri ve geleneksel grafik macera parçalarıyla birleştiren, *Redguard* adında çapraz tür bir oyun için uğraşıyor.

Oyunun öncü tasarımcısı Todd Howard'ın şeref listesinde *Terminator: Future Shock* ve *Sky NET* bulunuyor (bugünün first-person shooter'larında standartlaşmış "mouse-look" düzeninin icadını da hatırlatmamıza gerek yok sanırız). Howard, oyunun ardındaki mantığı şöyle açıklıyor: "Yapmaya çalıştığımız şey, gerçekten esaslı olduğunu düşündüğümüz bu dünyanın avantajlarını kullanan ve Elder Scrolls evreninde geçen bir kılıç dövüşü filmi gibi görünen bir oyun yaratmaktı". Ve ekliyor: "*Daggerfall* ve Arena'da hiçbir insana uzanıp dokunmanız gerekmiyordu, herkes bir çeşit jenerikti. *Redguard* da ise ayrıntılar, her şey demek. Kasabalarımızdaki iki binadan hiçbi-



Cyrus, sürekli peşinde olan Boba Fett benzeri ödül avcısı ile teke tek karşılaşıyor.



Cyrus, en son söylentileri hemşehrisi Basil'den öğreniyor. Çoğu ara sahne oyundan pürüzsüz bir geçiş sağlamak için oyunun motorunda render'lanacak.

ri benzer değil ve tüm karakterler özgün isim ve hikayelere sahip"

Redguard, Daggerfall'a bir devam bölümü ve bu epik RPG'nin 400 yıl öncesinde geçiyor. Kontrol ettiğiniz karakterin adı Cyrus ve son Redguard paralı askerlerinden biri. Oyun başlarken Cyrus, kayıp kızkardeşine ne olduğunu bulmak için Stros M'Kai limanına giriyor. Sonra işler kontrolden çıkıyor.

"Cyrus, anavatanıyla gerçek anlamda ilgilenmiyor" diyor Howard. "Tek ilgilendiği şey kızkardeşi. Ama bir grup korsan ve teknolojisiyle dünyayı ele geçirmeye çalışan kötü bir imparatorluğun da dahil olduğu adanın politikasına sarmalanmış halde buluyor kendisini."

İlk iki oyunda olduğu gibi devasa bir kıta yaratmak yerine Bethesda ekibi, Stros M'Kai adasına inanılmaz miktarda ayrıntı koymayı tercih etti.

"Yapmayı kararlaştırdığımız şeylerden biri (oyunda) yalnızca bir şehrin olmasıydı" diyor Howard. "Eğer *Daggerfall*'un zamanla monotonlaşarak sıkıcı bir hale gelen onbin şehrine harcadığımız eforu, tek bir şehire harcarsak ne olur? Sanırım bu bizim en büyük başarımız."

Gördüğümüz kadarıyla haklı. Oyundaki devasa şehir dev gibi gemilerin yelken açabildiği kocaman bir liman alanı, bir pazar yeri ve daha sabit müşterileriyle bir şehir meydanı içeriyor. Yeraltı korsan koyu ve yaşayan ölülerle dolu adalar gibi gizli yerler, oyun çözüldükçe ulaşılabilir hale gelecek. Stros M'Kai ziyaretinizde zaman geçmekte ve evlerin ışıkları yandığında, hoş günbatımları geceye dönmekte.

Sınır taşları ada boyunca yayılmış. Ama bazıları yönünüzü bulmanıza yardım eden hatırlanabilir işaretlerden daha fazla iş görüyorlar.

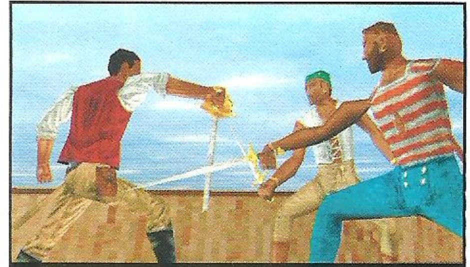
"Bölümü ilk katettiğinizde 'Bu şey, sadece dekorasyon' dersiniz" diyor Howard. "Ama belirli bir noktaya geldiniz mi 'Bir dakika! Bunun gerçekten bir anlamı var galiba' diyeceksiniz."

Howard'ın dediğine göre oyunu kazanmak için gerekli olmamakla birlikte dikkat çekici olmayan kimi yapılar, sizi yan görevlere çıkarabilir. Kaybolma konusunda endişelenmeyin. Tüm büyük RPG'ler gibi oyun, bir korsan haritasıyla gönderilecek (Howard, oyuna uygun bir "eski" görünüş vermek için yüzlerce *Arena* ipucu kitapçığını Bethasda'nın bodrumunda yakışını keyifle hatırlıyor ve yakma konusundaki yeteneklerini *Redguard*'ın dökümantasyonlarında da kullanabileceğini söylüyor).

Ada boyunca yolculuk ederken (*özellikle* de geceleri) kellenizi isteyen vicdansız karakterlerle karşılaşacaksınız. Çarpışmaları eğlenceli tutmak için *Redguard*'daki dövüş, öğrenmesi pratik ve oynanması kolay olacak şekilde tasarlandı (Geliştirme ekibi, göğüs göğüse dövüş üzerine araştırma yapmak için bir Playstation oyunu olan *Soul Blade* de sık sık tunuvalar düzenliyorlar). Oyuncuya büyük miktarda dövüş hareketleri yüklemek, ekibin kaçınmak istediği bir şey.

"Büyük bir *Virtua Fighter* hayranı olsam da, oyunu onun gibi yapmak istemedim" diyor Howard. "Bu, vuruş kombinasyonlarının öğrenilmesini gerektireceğinden sadece belli bir kesime hitap edecekti. *Redguard*'ın bu tip bir kontrole uygun olduğunu düşünmüyorum."

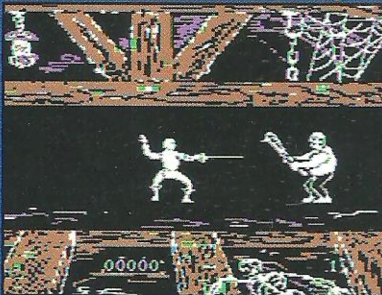
Howard'ın amacı, kontrolleri çok



Gırrr, demek şimdi ikiye karşı bir! Arcade stili kılıç oyunu modu sağolsun; birçok rakibi paketleyip gönderebilirsiniz.

Eskinin macera dolu oyunları

***Redguard*'ın tasarımcıları, eski günlerin birkaç klasiğinden çok etkilendiler. Bu zamanların kılıç oyunuyla ilişkili bazı en iyi oyunlarına şöyle bir göz atalım...**



İşte Apple II klasiği kılıç dövüşü oyunu *Swashbuckler* ve onun dört renkli ihtişamı.

SWASHBUCKLER

Apple II'de ortaya çıkan bu heyecan dolu kılıç darbesi festivalinde, sonsuz bir sopalı şişkolar ve kazmalı kısa adamlar dalgasına karşı duran kabadayı bir kahramanı oynuyorsunuz. Dövüş sistemi, ilginç bir defans sistemiyle kabaca eskrime dayanıyordu. Modası geçmiş oynanışı ve dört renkli grafikleriyle bunca yıl sonra bile şaşırtıcı bir şekilde hala oynanılabilir durumda.



Sonraları çok yası tutulan Epyx'in yarattığı *Death Sword*, ilk ölümüne dövüş oyunu.

DEATH SWORD

Artık tarih olan Epyx'in bu oyunu, kellelerin uçtuğu türden bir aksiyon. Acayip, yeşil bir herifin tutsak aldığı Prenses Paulina'nın aşkı uğruna, barbar akranlarınızı yeneceksiniz. Oyunda karmaşık bir kontrol vardı. Ama düğmeleri ezişim sıksık rakibimin kellesinin uçmasıyla sonuçlanırdı. Bu da *Death Sword*'u, ilk ölümüne dövüş oyunu yapıyor. Devrimsel 16 renkli görüntülere bir baksanıza!



Jordan Mechner'in aksiyon-bulmaca oyunu *Prince of Persia*, gerçek bir başyapıttı.

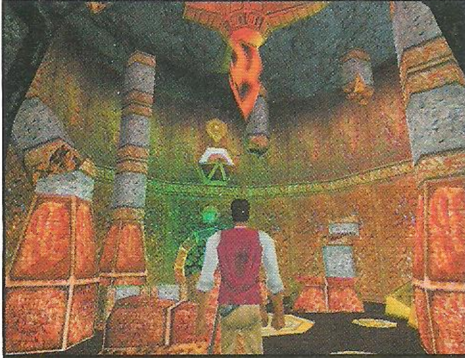
PRINCE OF PERSIA

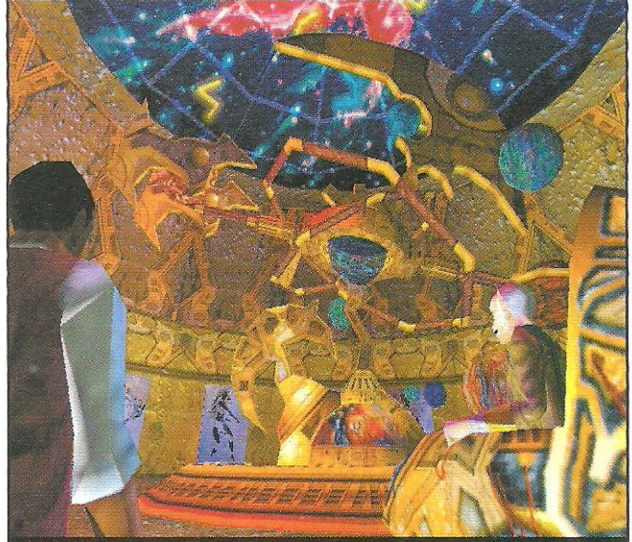
Görkemli *Karateka*'dan sonra as tasarımcı Jordan Mechner mükemmel Arap macerasını yaratmaya girişti. Kötü büyücü Jaffar, ülkeyi "zorbalığın demir yumruğuyla" yönetiyor ve sadece sen sultanın güzel kızını onun kavrayan pençelerinden kurtarabilirsin. Platform atlama, dövüş ve dört renk "yüksek çözünürlüklü" grafikler. Bu bir klasik!

karmaşık yapmadan oyuncuya kılıç kullanma yeteneklerinde gerçek bir gelişme ve ustalaşma hissi vermekti. Bu nedenle *Redguard*'ın kontrol dağılımında, yön komutlarıyla birleştirildiğinde vuruş ve savuşturmada değişik varyasyonlar ortaya çıkaran, saldırı ve savunma için farklı tuşlar belirlendi.

Ve üstünde sallanmak için ipler olmadan gerçek bir korsan oyunu da olamazdı. Cyrus, herhangi bir ipi tutup hız kazanmak üzere sallanabilir, bir çıkıntıya atlayana ya da kendini havada diğer ipe fırlatana kadar daha ve daha yükseğe çıkabilir. "*Redguard*, fokurdayan lavla dolu bir havuz üstünde bir ipten diğerine atladığınız *Dragon's Lair* odası adını verdiğim bir şey içeriyor"diyor Howard.

Yine de oyunun yalnızca yüzde yirmisi dövüş olacak; oyunun asıl iddialı yanı adventure bölümü. Kimi anahtar görevlerin arasında bazı gizemli gnome makinelerini çalıştırmak bulunuyor (Büyük Gözlemevi'yle birlikte rahatça bir 3Dfx teknoloji demosu olarak geçebilecek dehşete düşürcü bir oda). Profesyonel aktörlerce seslendirilmiş 30'dan fazla karakteri sorguya çekmek de oyunun bir parçası. Ayrıca, genelde sinsi bir kişi olarak insanlarla konuşabilir ve nereye gittiklerine bakarak takip edebilirsiniz. Belirli olaylar, çoğu oyunun motoru tarafından yönetilen ara sahneleri tetikleyebilir. Howard'ın takımı, daha uzun hikaye anlatımlı olaylar için süreklilik uğruna oyundaki aynı 3D modelleri kullanan FMV sahnelerinden faydalanmayı tercih ediyor.


Cyrus, eski kalıntılar üzerinde sendelyerek yürürken, 3Dfx renkli ışıklandırmalardan oldukça etkileniyor.


Harekete geçirildiğinde bu rasathane dehşet verici bir görünüm alıyor. Bunun bir 3Dfx screensaver olması gerektiğini düşünüyoruz...

Eğer bir nesneyi almak ya da bir kolu çekmek istiyorsanız tam karşısında durmak zorunda olmayacaksınız; sadece onun çevresine gidiyorsunuz ve ekranın altında bir mesaj size ne yapabileceğinizi söylüyor. Envanterinizi incelemek oyunun ayrılmaz bir parçası. Bir cismi seçtiğinizde yüksek ayrıntılı 3D görüntüsünü yakınlaştırabiliyor ve döndürebiliyorsunuz. Mektuplar ve parşomenler de 3D sayfalarda kolayca okunabiliyor.

Bethesda'nın motoru görsel açıdan, *Future Shock*'tan beri çok uzun bir yol almış. Harika görünen bu en son implantasyon, tümüyle Windows 95 uyumlu ve 3Dfx için optimize edilmiş. Böylece *Redguard*, *Quake* ve *Unreal*'ın başaramadığı bir şeyi sunuyor: gelişigüzel bir dış çevre. *Redguard*'ın üstdünyası devamlı bir kara kütlesi ve Bethesda, bunun altından üstüne bir saniyelik yükleme zamanı olmadan geçilebileceğini söylüyor.

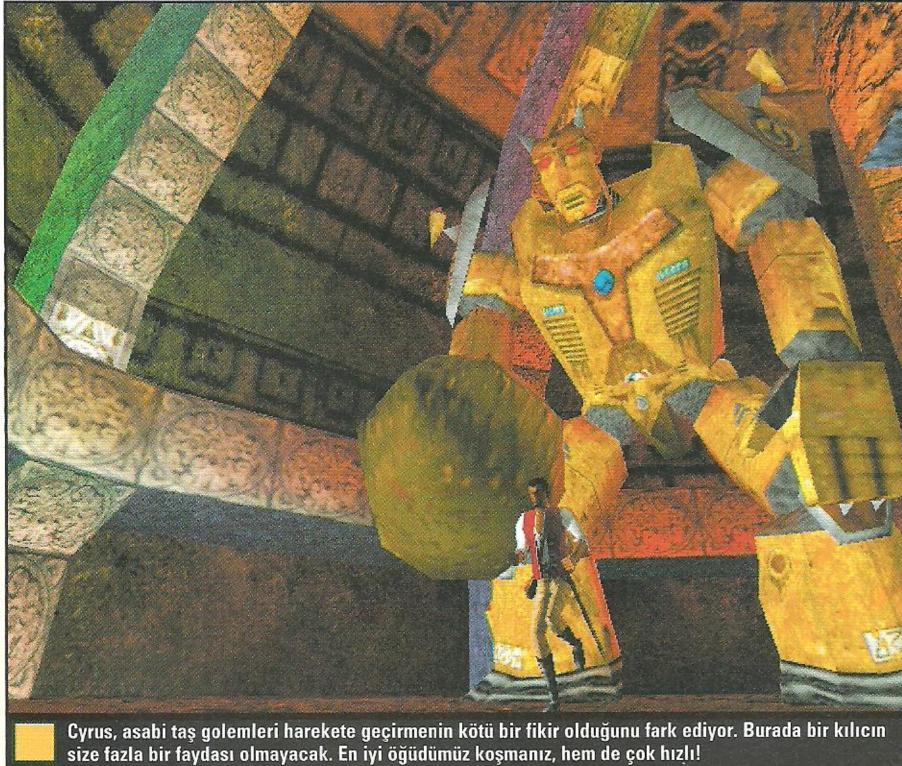
Howard'ın takımı, ayrıca, geleneksel dokuda haritalar yaratılmasında da görev zorunluğunun üstüne ve ötesine geçti.

"Birçok üreticiyi korkudan sindiren bir sürü 256x256 doku kullanıyoruz"diyor Howard. "Ama doku hafızanız tükeniyorsa oyun, geniş olanları daha küçük olarak ölçekleyecek. Böylece dokular, 128x128 ya da 64x64 olarak yüklenecekler. Bu da hız artışını sağlayacak."

"Software-only tipi oyun, 3Dfx versiyonundaki çokgen sayısını otomatik olarak küçük ölçekleyeceğinden 3Dfx kartı olmayan oyuncuların, oyunun performansıdan fedakarlık etmeleri gerekmeyecek" diyor Howard. Howard'ın kendi sistemi Diamond Monster 3D'li beylik bir Pentium 200 ve oyunun bunda problemsiz çalıştığını söylüyor. Voodoo2 tabanlı bir hızlandırıcı, görüntü oranını artıracak ve dokuların birazcık daha iyi görünmesini sağlayacaktır. Efektlerin çoğu software'de desteklendiğinden renkli ışıklandırmalar, saydamlıklar ve benzerleri gibi göz şölenleri bir 3Dfx kartında harika olacak.

Ama *Redguard*'ın incelikli aksiyon ve sürükleyici adventure karışımı, her iki türün hayranlarını da tatmin etmeyi başarabilecek mi? Howard öyle düşünüyor: "Ben, *Archon* ve *Star Control II* gibi hangi tür içinde olduklarıyla ilgilenmeyen oyunların büyük bir hayranıyım. 'Çalışan herhangi bir şey yapalım' dediler ve böylece kılıç dövüşüyle birlikte diyalog, karakterler ve grafik adventure ögelerimiz oldu. Bunların tümününe birden niye bir oyunda sahip olamayacağımızı anlamıyorum."

PCG

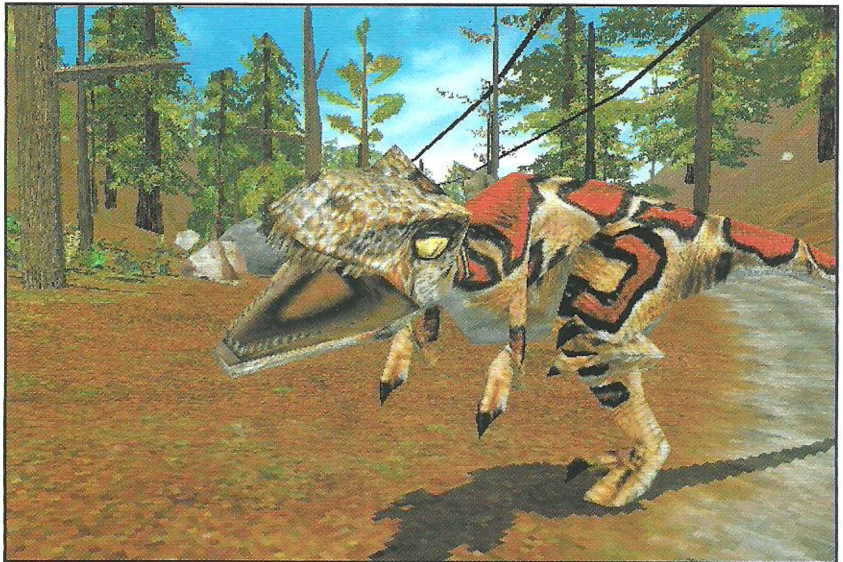

Cyrus, asabi taş golemleri harekete geçirmenin kötü bir fikir olduğunu fark ediyor. Burada bir kılıcın size fazla bir faydası olmayacak. En iyi öğüdümüz koşmanız, hem de çok hızlı!

kenan9593

Trespasser

DreamWorks'ün *Lost World* aksiyonu ile biraz dinozor temizleyin!

Elbette ki, dinozorları öldürmek hepimizin yapmaya can attığı bir şey. Ancak *Doom*, *Quake*'e teslim olduğundan beri 3D first-person dünyasındaki tek en büyük ilerleme, pekala bu oyun olabilir.
— Joel Durham



Bu Raptorlar, gerçekten aç ve keskin bir lezzete sahip taze insan etinden başka sevdikleri hiçbir şey yok! Doğru türdeki silahları bulmanız halinde onlarla savaşabilirsiniz.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: First-person/adventure
Üretici: DreamWorks Interactive
Dağıtıcı: DreamWorks Interactive
www.dreamworksgames.com
Tamamlanma Yüzdesi: 80%

Kısaca:

Trespasser bir first-person oyunu. Ama oyunun, *Quake II* veya *Unreal* motoru üstüne kurulu olup olmadığını merak etmeye başlamadan önce tekrar düşünün. Hünerli ellerce baştan sona itinayla yaratılmış olan oyunun ilerlemeleri, bütün oyunculara şaşkınlıktan dillerini yutturacak, üreticileri ise yetişmeleri için uğraştıracaktır.

Bu kadar özel olan ne?

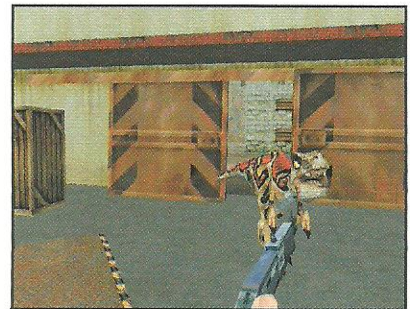
Bir uçuş simulatörü hariç, fiziksel modeli, hiç kimsenin bir bilgisayar oyununda görmediği kadar gerçekliğe yaklaşma yolunda ilerliyor. Aslında bize *Flight Unlimited II*'yu getiren önceki Looking Glass'ın sihirbazı Seamus Blackley'in, dümenin başında olduğunu düşünürsek bu hiç de sürpriz olmayacak.

Ve ne zaman çıkıyor?

Ekim 1998

Askeri simulasyonlar ve bazı spor oyunları hariç "gerçekçilik" kelimesi bilgisayar oyunlarına nadiren yakıştırılmaktadır. Bir arabaya veya bir jet savaşçısına emniyet kemerleriyle bağlandığınız oyunlardan çok siz, aslında insan olduğu varsayılan bir şeyi kontrol ediyor ve elde etmesi en ucuz olan sahte ehliyeti kullanıyorsunuz. *Quake*'e bir bakın: Karakteriniz saatte 60 km'lik sabit bir hızla koşmayı sürdürebiliyor; dört ayak mesafelik bir dikey sıçrama yeteneğine sahip; etrafındaki objeler ya parçalanabiliyor ya da en güçlü silahlar karşısında bile kesinlikle hasar görmüyor. Dünyasındaki arazi de üç kategoriye bölünmüş: Döşeme, içinde yüzebildiği sıvı ve zarar veren sıvı. Türün grafikleri sıçramalar ve atlamalar halinde ilerlese de *Wolfenstein 3D*'den beri gerçekçilik adına en ufak bir aşama kaydedilmedi.

Ama bu durum değişmek üzere. *Trespasser*, bir başka *Quake* kopyası olmayacak. Proje Lideri Seamus Blackley (çok tutan Flight Unlimited oyunlarını meydana getiren kişi) ve ekibi, bir first-person oyununun tasarlanmasına yeni bir yaklaşım getirmiş. Blackley, "Diğer bütün 3D shooter'ların özellikleriyle basitçe birebir yarışmaktan çok gerçekten oynanabilirliğe yeni bir şeyler katmak istedik. Bize göre kaç tane renkli ışığa sahip olduğunuz değil, oyundan ne kadar zevk aldığınız önemlidir" diye ifade ediyor.



Bir çifte, bu Raptor'un işini kısa yoldan bitirecektir ama hızlıca ateş etmelisiniz.

Oyun, *Jurassic Park* filminin devamı *Lost World*'ün büyük bir kısmının geçtiği yer olan Site B adlı adada kurulmuş. Adada tutsak kalmış bir kadın olan Anne'i oynuyorsunuz ve sadece aklınızın yardımını kullanarak selamete çıkmalısınız. Aslında orada bulunmamanız gerekiyordu, tabii

beş tonluk dinozorların da. Oyunun ismi bundan dolayı *Trespasser.*

Grafik olarak gördüğümüz her şey hayret vericiydi ama görsel efektler ekip için birincil odak noktası olmamıştı. Patlamaya hazır olan bu bombayı, raflarda duran veya üretim sürecindeki 3D shooter sürüsünden ayıran, içinde kurulmuş olduğu dünya. Bu dünya, bir parça da hayretler verecek kadar karmaşık olan fiziksel motoru sayesinde kesinlikle dinamik ve daima değişken.

Blackley, "Austin Grossman (baş tasarımcı) ve ben uzun süredir böyle bir oyun yapmayı düşünüyorduk" diyor. "Her ikimiz de aktif dünyalar ve hem dinamik hem de coğrafi olarak incelenebilecek yerler fikrine bayılıyoruz. Belli ki bu işi yapmanın birçok yolu var ve fizik de bunlardan sadece biri. Ancak fiziksel motoru yazabileceğimi biliyordum ve ikimizin de bir fiziksel model kullanarak yeni oynanabilirlik türleri ortaya çıkarma konusunda birçok fikri vardı".

Örnek olarak bu oyunda bulmacaları çözebilmek için "anahtarı bul" veya "gizli paneli ara" gibi alışılagelen tarzda düşünmüyorsunuz. *Trespasser*'daki her obje ağırlık, kırılma noktası, ağırlık merkezi gibi gerçek fiziksel niteliklere sahip olacağından hedeflerinize ulaşmanız, anahtar kovalamanıza değil, yaratıcı gücünüze bağlı olacaktır. Eğer kilitli olan bir binaya girmek istiyorsanız, belki kapıyı kıracak kadar büyük bir kaya veya bir kütük bulabilirsiniz. Ya da belki birkaç fıçıyı istifleyebilir, binanın çatısına çıkmak için üstlerine tırmanabilir ve böylece içeri giren başka bir yol arayabilirsiniz.

Anne'nin gerçekçi bir şekilde bükülebilen kolunu ve elini kullanarak tüm bu objeler arasında geçiş yapabilirsiniz. Bu da, yalnızca "use" düğmesine basmak yerine, gerçekçi bir şekilde objeleri elle işlemenize izin veriyor.

Blackley, "*Trespasser* hakkındaki en önemli şey oyunu oynamanızın sonsuz sayıda yolu olmasıdır" diyor. "Bir raptor'ı birçok şekilde öldürebilirsiniz; bir çifteyle veya bir masa bacağıyla veya masanın tamamıyla veya kayaları düşürerek veya fırlatarak veya bir tuzağa gelmesi için cezbederek veya bir T-Rex'in ilgisini onun üstüne çekerek, veya, veya, veya... Aslında oyunu oynayan hemen herkesin bizim denemeyi düşünmediğimiz en azından birkaç şeyle çıkagelmesini bekliyoruz. Ve bu, şaşırtacak kadar tekrarlanabilecek oynanabilirlik anlamına geliyor. Ayrıca test bölümümüzden korkmanız ve saygı göstermeniz gerektiği anlamına da geliyor."

Muhtemelen oyuna online'da rastlayamayacaksınız. *Trespasser* bir single-player oyunu olarak tasarlanmış. Multi-player first-person oyunlarının muazzam popüleritesini hesaba katarsak bu bir risk değil mi? Blackley'a göre değil.

Blackley, "Genellikle birçok 3D shooter, kötü single-player oyunlarıdır ve gerçekten zayıf oyunlar bile multi-player için son derece zevkli olabilir. Örneğin bizim seks olarak adlandırdığımız multi-player mastürbasyonu gerçekten eğlenceli" diyor.

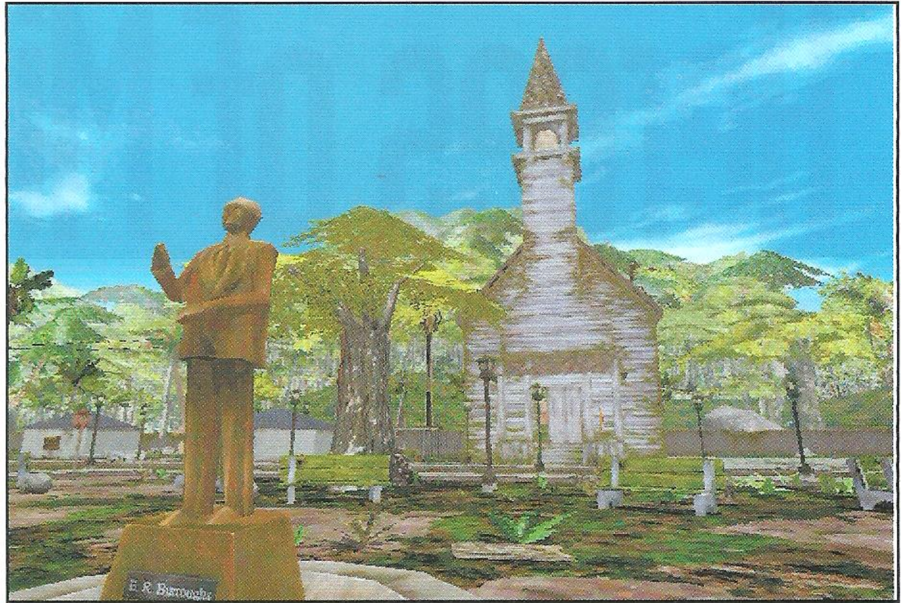
"Temel olarak *Trespasser*'ı süper bir single-player oyunu yapmaya çalıştık. Belki de multi-player özelliğini özleyeceksiniz ama bu canınız sıkıldığından dolayı olmayacak. Daha çok son derece ayrıntılı bir çevrede arkadaşlarınızı öldürmeniz için birçok çılgınca ve zekice yolun, birdenbire apaçık bir şekilde karşınıza çıkmasından kaynaklanacaktır. Yine de en sonunda bir multi-player oyunu yapmaya kalkışırsak, en azından single-player oyunun çıkışından birkaç ay sonraya kadar beklemek zorunda kalacaksınız."

Eğer her şey Blackley'nin planına göre ilerlerse *Trespasser*, en tutucu bilgisayarda bile çalışacaktır, mantık çerçevesinde tabii ki.

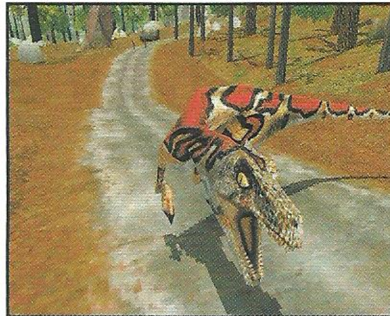
Blackley, "Mükemmel gözüken ve ayrıca gerçek insanların makinelerinde oynanmasının mümkün olduğu bir oyun istedik" diyor.

"166Mhz sistemlerinde, oyunun hemen hemen hiçbir görüntüsünü kurban etmeden harika kare oranları gördük (düşük çözünürlükte oynayacak olmanıza rağmen)... Beş makineyi ele aldık. En düşük olarak hızlandırıcısız, 32MB'lı bir P-166. En yüksek olarak da bir milyon MB'lı bir AGP2X P2-400Mhz ve 400 Vodoo2'ye sahip olan makineleri inceledik. Daha sonra oyunu, herkesin parasına değecek hale getirene dek sahip olduğumuz yüzlerce detay ayarlamasını harfi harfine kurcaladık. *Son sözüm bu.*" Kulağa hoş geliyor!

PCG



Trespasser için Dreamworks tarafından geliştirilen özel 3D motoru, InGen'in devrim yaratan dinozorlarını geliştirmek için kullandığı ikinci gizemli ada olan Site B'nin büyüleyici manzaralarını ortaya çıkarıyor.



Dino saldırılarına inanılmaz derecede canlı bazı animasyonlar eşlik ediyor.



Bu Triceratops bir Raptor kadar hızlı olmayabilir; ama bu enayilerden birini bir vuruşta indirebiliceğinizi hayal edebiliyor musunuz?



Oyundaki hemen her obje dikkatlice elle işlenebiliyor.



Çevrenizdeki alana daha iyi bakabilmek için binaların tepesine tırmanabilirsiniz.

Heroes of Might and

Herkesin istediği devam bölümü işte burada!

Tarihteki en eğlenceli sıraya dayalı oyunu nasıl geliştirirsiniz? Eğer bunu yapabilecek biri varsa o da hem stratejiye yeni başlayanları, hem de zorlu oyuncuları tatmin etmeyi bilen bu adamlardır.

—*Chris Charla*



Şehirler ekonomik ve askeri yapılara bölünecek. Castle, şehrin savunmalarını ve yaratık üreticilerini inşaa etmenizi sağlayan askeri bir karargah olarak görev yaparken, gelirinizi belirleyen ve binalar dikmenizi sağlayan Town Hall kurmanıza da imkan verecek.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: Sıraya dayalı strateji
Üretici: New World Computing
Yayıncı: The 3DO Company, (800) 325-8898
www.3DO.com
Tamamlanma Yüzdesi: 70%

Kısaca:

HOMM III, tarihteki en popüler sıraya dayalı oyunun devamı. New World Computing'in Erathia adlı kutsal Might and Magic dünyası üzerine kurulu olan oyun, daha önce gördüklerimizden kesinlikle daha çetin. Oyunda, Kraliçe Catherine'nin babasının ölümünden sonra karanlık kuvvetleri yenmeniz gerekiyor.

Bu kadar özel olan ne?

HOMM II, eski "öğrenmek için dakikalar, ustalaşmak için bir hayat" klişesini gerçekten somutlaştıran birkaç oyundan biriydi ve devamı da bu geleneği sürdürmeye niyetli görünüyor. Oyunun içine girmek kolay, grafikler verimli ve karakterler bir fantezi kitabı okumuş herhangi biri için tanıdık olacak.

Ve ne zaman çıkıyor?

1998 Sonu

Heroes of Might and Magic: The Restoration of Erathia'nın yönetmeni *David Mullich, Might and Magic*'in gelmiş geçmiş en popüler sıraya dayalı oyun olmasına şaşırmıyor. "İçine girmesi kolay ve dışına çıkması da kolay" diyor. "'İçine girmesi kolay' derken öğrenmesi kolay; zorlu oyuncuları tatmin edecek kadar derin olsa da, nasıl oynandığını anlamak için zorlu bir oyuncu olmak zorunda değilsiniz demek istiyorum. 'Dışına çıkması kolay' derken de, oyunu oturup bir yemek arasında bile oynama seçeneğine sahip olduğunuzu kastediyorum. *Heroes* çeşitli uzunlukta senaryolardan oluştuğundan yalnızca bir saatlik uygun zamanınız varken oynamak için en uygun oyun."

İşte bazı *HOMM* esasları: Oyuncular fantastik karakterlerden oluşan bir kahraman listesini yönetiyor, her biri değişik birimler üreten çeşitli şehirleri alarak (ve güçlendirerek), sihirli eşyaları arayarak ve altıgen tabanlı savaşta düşmanlarla çarpışarak ülkeyi dolaşıyorlar. Yüzeysel olarak bakıldığında basit görünüyor ama altındaki oyun dengesinin derinliği olağanüstü. Oyunun her ögesi, oyuncuları komplike bir PC oyununa konsantre etmek yerine, fantezi bir dünyaya kaptırmak amacıyla bilinçlice tasarlanmış. "Örneğin, savaştaki çoğu canavar bildik bir fantezi ve mitolojiye dayanıyor. Dolayısıyla oyuncuların bir çoğu, birimlerinin kapasitesi dahilinde oyunlara girmede iyi bir sezgiye sahip" diye açıklıyor Mullich. "Savaş alanını kasıtlı olarak kaydırılamaz yaptık. Böylece oyuncular savaşın durumunu zahmetsizce değerlendirebiliyorlar. Oyuncuların bir ejderhanın bir Orc'u gevrek bir yaratığa dönüştürmesini seyretmekten aldıkları zevk dışında oyunun rutin savaş mekaniğinin işleyişi, satrançla benzerlik taşıyor."

Heroes II öylesine iyi tasarlanmıştı ki tasarım ekibi bile devam bölümü için yeni fikirler bulmakta zorlandılar. "*Heroes* evrenini genişletmenin birçok yolunu araştırdık. Ama sadece orijinal bir şekil-

Magic III



Savaş haritası önceki oyunları oynayan birine tanıdık gelmeli; ama oynamadıysanız da savaşı öğrenmek, istisnai derecede kolay. Fantezi yaratıklarla satrancı düşünün ve bir fikriniz olsun.

de yapılmış şeylerin yapılış biçimini geliştirmenin mümkün olmadığını bulduk" diyor Mullich. "Yine de *Heroes*'un temel kurallarını yıkmadan, oynanışın derinliği ve çeşitliliğini artıran yollar bulduk" diye devam ediyor.

En büyük ek, savaşacak yeni yaratıklar, bulunacak yeni Artifact'ler (şimdi toplamda 128 tane var), keşfedilecek tüneller ve mağaralar gibi yeni çevreler içeren yeraltı bölgesi olacak. Yapılan eklerin en heyecan verici olanı ise yeni zindan şehri. *HOMM III* beşi (Castle, Rampart, Tower, Necropolis ve Stronghold), Heroes II'deki kasabaların (sırasıyla, şövalye şehri, büyücü şehri, sihirbaz şehri, necromancer şehri ve barbar şehri) benzeri olan ve üçü yeni çeşit olan toplam sekiz şehir sunuyor. *Dungeon*'ın yanı sıra şeytan ve iblislerle dolu bir ortam olan Inferno ve Mullich'in her biçimdeki sürüngen hayvanla dolu bir bataklık alan olarak betimlediği Fortress'de olacak. Her şehir aynı zamanda daha çok bina, kaçış tünelleri ve HabiTrail tipi (bunları inşaa etmek için özel bir artifact'e ihtiyaç var) benzersiz yapılar ve daha çok yaratık üreten yapılar içerecek.

Her şehir geliştirilebilen yedi çeşit yaratık üretebilecek; iki Gollumn ve alınabilen dört elemental yaratıkla toplam 118 özgün yaratık. Bu 118 yaratıktan çoğu yeni olacak. Köylü ve hayalet gibi bir çok *HOMM II* karakteri bazıları çok ilginç görünen yeni karakterler için çıkarılmış. Her ne kadar oyunda birçok çeşit ejderha bulunacaksa da en güçlü yaratık Archangel olacak gibi. Mullich'e göre diğer ilginç yaratıklar arasında (kılıçlı bir elf tarafından binilen) Pegasus, gremlinler (prangasının olmasını isteyen bir büyücü), Impler, Efreetler (ateş bölgelerinden), Troglodyteler (elbette yer altında bulunuyorlar), Gordonlar ve Behemouthlar (canlı kayadan yapılmış) bulunuyor.

HOMM III her şehir için 16 kahraman, bir "kuvvet" ve bir "büyü" tipi içerecek. Castle, Knight ve Cleric'e, Rampart, Ranger ve druid'e, Tower Alchemist ve Wizard'a, Dungeon, Overlord ve Warloch'a, İnferno, Heretic ve Daemonic'e, Necropolis, Death King ve Necromancer'a, Stronghold Barbarian ve Battle Mage'e ve Fortress Beastmaster ve Witch'e yer verecek.



Haritalar önceki *HOMM* oyunlarındakilerden daha da değişik ve güzel olacak.

Ama yaratık şehri ve kahramanlar listesindeki bunca değişiklik niye? Oyunculara yeni bir şeyler vermek teşebbüsüyle New World, oyunu tümüyle yeni (ve oluştukça daha çetin, daha karanlık ve daha tehlikeli) bir kıtaya kurdu. "Senaryolu oyunda" diyor Mullich "Önderimiz Might and Magic serisinden Kral Rolland'ın karısı Kraliçe Catherine. Babasının cenaze törenine katılmak üzere Erathiaya yelken açıyor; ama kötü güçlerin babasının ölümünü Erathia'ya ansızın saldırmak için bir araç olarak kullanmayı planladıklarını keşfediyor. Oyuncular, Erathia'yı eski görkemine kavuşturma mücadelesinde orduları yönetiyorlar."



Oyun şimdi 800x600, bu da daha fazla şey görmenizi sağlıyor. Daha yüksek çözünürlük New World'ün zaten pürüzsüz olan arayüzleri daha da düzleştirmesine olanak verdi.

Savaş kaçınılmaz olarak geldiğinde oyuncular New World'ün, savaşın açılacağı alandaki altıgenlerin sayısını yeniden yükselttiğini farkedecekler (eski 11x9'a karşı şimdi 15x11). Bu, oyuncuların savaşa daha büyük ordular (*HOMM II* deki beşe karşı yedi yaratık kutusundan oluşuyor) getirebilmesini sağlıyor. Bu ayrıca büyüyle yaratılmışlar da dahil olmak üzere savaş alanında yeni engellere olanak veriyor.

Ayrıca zayıf birimlerin saldırmak yerine bekleyip savunma yapmasını sağlamak da dahil yeni savaş seçenekleri var. Ateş eden yaratıklara sınırsız atış veren cephane arabası, ilk yardım çadırı ve yeni bir savaş makinesi; Balista, mancınık'a katılacak. Büyülerin sayısı da 60'a çıkarılmış, dört temel okulun herbiri için onbeşer tane.

Teknoloji yönünde ise New World, grafikleri önceden render'lanmış 3D'de yeniden yaptı. Ekran çözünürlüğü 800x600'e yükseltildi (ekstra savaş altıgenlerinin yerleştirilmesi kolaylaştırıyor) ve her şey şimdi 16 bit renkte. Ek olarak şehirlerin görüntüleri tümüyle yeni ve savaş animasyonları yeni çözünürlük ve renk derinliğinden maksimum yarar sağlamak için yeniden yapıldı. Multiplayer modunda sekiz kişi bir kerede oynayabiliyor ve yeni bir ittifak özelliği sistemi müttefiklerin malzeme değiştirebilmesini sağlıyor ama birbirlerine saldırmalarını engelliyor.

Her ne kadar bazıları *HOMM III*'ün, bugünlerde herkesin yaptığı gibi gerçek zaman modu eklemesini bekliyor olsalar da Mullich, sıraya dayalı oyunda kalmaktan mutlu. "Heroes, tüm zamanların en popüler sıraya dayalı oyunu" diyor. "Gerçek zamanlı yapmak onu başka bir şey, büyük bir ihtimalle daha kötü bir oyun haline getirir." Gerçek zaman oyunlarının gelgit dalgası, *HOMM III* ekibini etkiledi mi? "Gerçek anlamda değil" diyor Mullich. "Heroes tek başına öyle bir başarı ki, evrimini belirlemede yardım etmesi için diğer oyunlara ya da oyun türlerine bakmanın çok az gereği var."

PCG

Aliens Vs. Predator

Uzun süredir bekleniyor ama buna değecek gibi gözüküyor.

Evet, dört yıl oldu ama iki hit filmin lisansları, müthiş grafikler, harika bir 3D motoru ve sayısız multi-player imkanları aksiyon hayranları için birleşerek büyük bir eğlenceyle sonuçlandı.

—*Stephen Poole*



Şu Predator'ün yanışına bakın! Yarı saydam alevler, oyun dünyasını *Alien Vs. Predator*'ün canlı yaşamına sokan grafiksel özelliklerden bir kısmını oluşturuyor.

S.İ.B.
SİZİN İÇİN BİLGİLER

Türü: First-person shooter
Üretici: Rebellion Development
Yayıncı: Fox Interactive, (310) 369-5369
www.foxinteractive.com
Tamamlanma Yüzdesi: %80

Kısaca:

Aliens Vs. Predator, şu ana kadar sinema için yaratılmış en korkutucu ve ölümcül iki yaratıkla sizi karşı karşıya bırakıyor. Ayrıca, Alien veya Predator olarak oynamanıza izin vererek karanlık tarafınıza dizginlerini serbest bırakma imkanı tanıyor. Yaklaşık dört yıldır gelişmekte olmasına rağmen oyuna son bakışımız, bu bekleyişin değeceğini doğruluyor.

Bu kadar özel olan ne?

Aliens Vs. Predator bir aksiyon hayranının isteyebileceği her şeyi vaat ediyor: İnanılmaz derecede detaylandırılmış 3D karakterler, üç tane farklı ve doğrusal olmayan single-player modu ve de başka hiçbir yerde olmadığı kadar multi-player karşılaşmaları için Marine'leri, Alien'ları ve Predator'leri birleştirme ve boy ölçüştürme imkanı.

Ve ne zaman çıkıyor?

1999 yılı başlarında

1979'un yazında, diğer milyonlarca sinemasever gibi ben de, gerçekten ne bulacağımı bilmeden *Alien*'ı seyretmek üzere koltuğuma yerleştim. Hakkında iyi şeyler duymuştum ama daha önce bana yanlış fikirler veren sinema eleştirileri yüzünden birçok kez başım ağrımıştı. Film başladığında, sinemayı terkettiğim zaman vaktimi ve paramı boşa harcattığı için filme lanetler okuyup okumayacağımı merak etmekten kendimi alamıyordum.

İki saatten az bir süre sonra şimdiye kadar bir filmde görülmüş en korkunç yaratığın beynime silinmez bir şekilde kazınmış görüntüsüyle rutubetli gecenin içine doğru yürüdüm. *Alien,* beklenileni iyi bir şekilde başarmıştı ve bu gelişme sonucunda Ridley Scott ve H.R. Giger (face-hugger, chest-burster ve *Alien*'ın kendisini tasarlayan kişi), film yapımcılarını bugün bile hala etkileyen bir vizyon, bir kavram yaratmışlardı. *Alien*'ı o kadar çok sevmeme rağmen beni hala rahatsız eden bir şey vardı: *Nostromo*'nun mürettebatı iyi bir mücadele sergileyememişti. Evet, ellerinden gelenin en iyisini yaptılar; ama benim gerçekten görmek istediğim, Alien'ın tepeden tırnağa silahlanmış ve savaşmaya hazır insanlarla nasıl başa çıkacağıydı.

Elbette ki korku, bilimkurgu ve savaş filmlerinin en iyi özelliklerini birleştiren *Aliens* filminin 1986 yılında çıkmasıyla dileğim gerçekleşti. Hatırlanmaya değer karakterleri, unutulmaz diyalogları ve barsaklarınızı çalkalayan savaş aksiyonuyla



Arkadaşlarınızla co-op modunda takım kurup bir Marine, bir Alien veya bir Predator olarak herhangi birini oynayabilirsiniz. Eğer bir Alien'a bu kadar yaklaşmışsam biraz desteğe hayır demeyeceğimi biliyorum...

bir roller-coaster'a binip en tepeye çıkmak gibiydi. Film, yıllar geçtikçe sıkı hayranlardan oluşan gruplar da meydana getirdi.

Alien filmleri kadar (şu üçüncü filmi hariç) bir PC oyununa uyarlanması uygun bir başka seri bulmakta bayağı zorlanacaksınız. Yine de *Aliens Online* dışında (ek sütuna bakınız) yapılan tüm girişimlerin en azından tatminkar edici olmadığı söylenebilir. Gerçi Fox Interactive firmasından uzun süredir beklenen *Alien Vs. Predator*'ün bu kış çıkmasıyla bu durum değişecek gibi görünüyor. *Alien Vs. Predator,* sizin sadece bir askeri veya bir Alien'ı oynamanıza izin vermesinin yanı sıra iki hit filmi sayesinde kendi hayran kitlesini kazanmış Giger tarzı bir yaratık olan Predator'ün cazibesine de sahip. Oyun, ilk kez 1994 yılında Atari Jaguar video oyun sisteminin *Alien Vs. Predator*'ü kendine has versiyonuyla sistemin hit oyunu ola-



Alien Vs. Predator için yaratılmış özel 3D motoru alevleri, kanı ve dumanı görselleştirmek için bir 'tanecik sistemi' kullanıyor. Bir ağır makinalıyla birkaç atış yaparak bir Alien'ı vurun; yaratığın asit kanının duvarı erittiğini göreceksiniz. Ve tabii ki dikkatli olmazsanız sizi de...

rak piyasaya çıkarmaya başladığı zamanlarda ilan edilmişti. Ama hepimiz Jaguar'a ne olduğunu biliyoruz; oyuncular, uzun bir süre geçmeden oyunun, bir PC versiyonunun olması gerektiğini bile unuttular.

Ancak *Alien Vs. Predator*'ün yapımcısı David Stalker'a göre oyun için yapılmış planlar aslında hiçbir zaman ölmedi.

Stalker, "Jaguar'ın oyunu piyasaya ilk kez sunulduğundan bu yana tamamıyla yeni bir *Alien Vs. Predator* yaratmak bir tutku haline gelmiştir" diyor. "Aslında Jaguar'ın oyununu PC'ye uyarlamak, hiçbir zaman planın bir parçası değildi. Alien ve Predator dünyalarının birleşimi üzerine kurulmuş bütünüyle yeni bir oyun istedik; fakat üretici ekip (merkezi İngiltere'de olan Rebellion Developments), çok popüler olmuş Jaguar oyununu üreten ekiple aynı" diye ekliyor.

Alien Vs. Predator'ün arka plan hikayesine, Alien filmlerinin ana prensiplerinden yola çıkılarak başlanmış. Bilimadamları, kendi çıkarları için kullanmak amacıyla yeni hayat formlarını araştırırken bir Alien'ın, Pandora Üssü içinde kaçmasına izin verirler. Hatta daha da kötüsü, bir Predator da bozuk bir güvenlik sistemi yüzünden serbest kalmıştır. Bir Marine olarak oynadığınızda göreviniz, yaratıkların kaçarak diğer dünyaları tahrip etmesini engellemek için üssü yok etmenizi sağlayacak bilgi bantlarının yerini bulmak. Emrinizde tüm sevdiğiniz silahlar var: Ağır makinalı, çifte, roketatar, plazma tüfeği, havan topu ve bir akıllı tüfek (saniyede 50 atış yapan ve kendisi hedef alan bir makineli tüfek; Aliens filminde Vasquez ve Drake'in taşıdığı büyük silah).

Ateş gücünüz çok fazla ama karşılaştığınız düşmanlar da bir o kadar özel. Bir Alien'a ağır makinalınızla 10 veya 15 atış isabet ettirebilmek bir mesele, yaratığın asit kanı üzerinize sıçramadan bu işi yapabilmek ise başka bir mesele.

Stalker, "Vurulan Alien'lardan fışkıran asit, öldürücü olmakla beraber hem kendinize, hem de çevreye zarar verecektir" diyor. "Bir Predator'u vurunca zeminde ve duvarlarda büyük parçalar halinde parlayan fosforlu kanlarını bırakıyorlar. Ayrıca vücutlarındaki kurşun deliklerinin de ışık saçtığını görebiliyorsunuz."

Bir Alien olarak konvansiyonel anlamda silahlarınız yok ama asit tükürme, pençelerinizi ve kuyruğunuzu kullanma, her türlü yüzeye tırmanma (tavanlar dahil) ve çok hızlı hareket etme kabiliyetlerine sahipsiniz. Predator'lar, bulundukları çevreyle uyum sağlayarak görünmez olup gizlenebiliyor ve düşük görülebilirlik durumlarında da, düşmana kolayca nişan alabilmek için farklı görsel frekanslar arasında geçiş yapabiliyorlar. Ayrıca fırlatma diskleri, bilek bıçakları, bir tüfek, bir tabanca ve omuza takılı bir plazma atıcısıyla silahlanmış durumdalar.

> "Diğer insanlar zemine yapışıp kalmışken zıplamak, atlamak, ısırmak inanılmaz derecede eğlenceli."
>
> —DAVID STALKER, OYUN YAPIMCISI

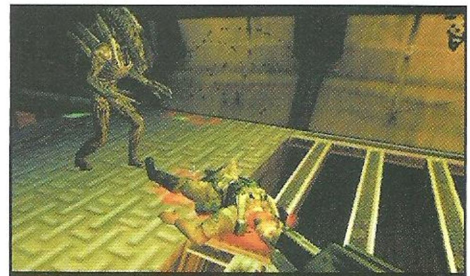
Bütün bunlar, üç oyunun her birinin kendine özgü eşsiz mücadele türlerine ve cazibeye sahip olarak bir oyunda toplanmasıyla sonuçlanıyor. Ayrıca bu durum, multi-player modlarının çeşitliliğini neredeyse sınırsız kılıyor. *Alien Vs. Predator*, bütün genel multi-player modlarının destekleneceği anlamına gelen DirectPlay'i kullanıyor (seri bağlantı, modemden modeme, LAN ve Internet üzerinde oynanış). Ama Stalker, oyunun Mplayer, TEN veya belirli server'lar gibi oyun network'leri tarafından desteklenip desteklenmeyeceği konusunda daha bir karar verilmediğini belirtiyor.

Özel multi-player haritalarına ek olarak oyuncular, co-op modunda takım kurup single-player bölümlerini beraberce oynayabiliyorlar; ama çoğu oyuncu karşı karşıya oynamak isteyecektir (örnek olarak, bir Alien takımı bir Marine takımına karşı). Fakat bu, aynı zamanda çoğu oyuncunun yapmak istemeyeceği bir şey de olabilir; türleri aynı tarafta bile karıştırabilir ve eşleştirebilirsiniz.

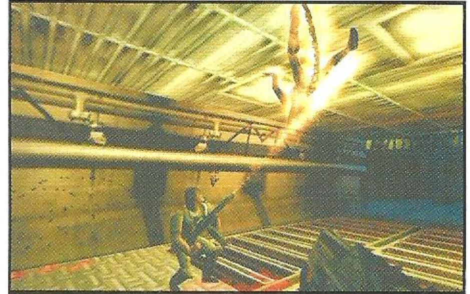
Stalker, "Her şeyi istediğiniz gibi ayarlamanız kesinlikle mümkün. A takımı Alien, Marine ve Predator'lardan oluşabileceği gibi B takımı da aynı şekilde oluşabilir. Ama bunun getireceği zorluk, kimin sizin takımınızda olduğunun ve kimin olmadığının anlaşılmasının imkansız hale gelmesidir. Bu benim Alien'ım mı yoksa onların Alien'ı mı? Ama bu işi nasıl çözüp kendimizi iyi hissedeceğimiz hakkında gerçekten iyi fikirlerimiz var" diyor.

Stalker, oyunun gelişimindeki başka büyük bir iddianın da oynanış dengesi olduğunu belirtiyor.

Stalker, "*Alien Vs. Predator* çalışmasında devam eden en büyük iddia, oyunun sadece harika bir first-person 3D oyunu olmasıyla değil, aynı zamanda üç farklı oynanış biçimini tatmin edici bir şekilde



Alien Vs. Predator'ün özgün olarak ele alınmasından beri yaklaşık dört yıl geçti. Ama bu görüntüdeki grafiksel detay size en ufak bir fikir verebiliyorsa, gelişim süreci akıllıca harcanmış demektir.



Alien'lar duvarlarda ve tavanlarda yürüyebiliyorlar. Hareket dedektörünüz sadece iki boyutu gösterdiğinden gerçekte nereye saklandıklarını bulabilmek için gözlerinizi dört açmak zorunda kalacaksınız..



Alien Vs. Predator'ün karanlık çevreleri, tıpkı Alien filmlerinde olduğu gibi gerilim ve terörden oluşan somut bir heyecan yaratıyor.

BEYAZ PERDEDEN PC'YE UZANAN DİKENLİ YOL

Alien filmlerinin popüleritesinden yola çıkarak birinin şimdiye kadar lisansa dayalı birinci sınıf bir PC oyunu yaratmış olması gerektiğini düşüneceksiniz. Ama Alien veya Predator filmlerinin her ikisine de dayanan sadece bir avuç dolusu oyun ortaya çıkmıştır. Ve bunlardan sadece biri, filmleri bu kadar popüler yapan şiddetli aksiyonu ve tüyleri diken diken eden korkuyu yeniden yaratmayı ucundan yakalamıştır.



Alien Quake uyarlamasının yaratıcıları, telif haklı materyallerini kullanmak için izin istemediler. Bu yüzden uyarlamanın varolduğuna dair elimizdeki tek kanıt, bunun gibi bir avuç dolusu, muhtemelen yüklenmeye bile değmeyecek- lerini gösteren ekran görüntüleridir.

Şaşırtıcı olan, Alien'ların PC'de ortaya ilk çıkışları büyük bir firma tarafından olmamasıdır. Aksine çok sevdikleri bilimkurgu filmine dayalı uyarlamalar yapan Doom hayranları tarafından sağlanmıştır. *Alien Doom, Aliens Doom* ve *Aliens Total Conversion* en popüler olanlarıydı ve hiç şüphe yok ki bu oyunlar *Doom*'un raflardaki ömrünün uzamasına yardımcı oldu. Eğer hala bütün first-person shooter'ların dedesini oynuyorsanız Mr. Doom Wad Page'de bu uyarlamaların çoğunu bulabilirsiniz (*http://mrdoom.erie.net/mrdoom/dehacked html*). *Duke Nukem 3D* ve *Quake* için de Alien uyarlamaları olmuştur. Ama bu uyarlamalar, izin alınmadan telif hakkı materyalini kullandıkları için online'da sadece birkaç oyundan çekilmiş görüntüleri bırakılarak Internetten çok güzel bir şekilde koparıldılar.

PC'ye ulaşan ilk gerçek Alien oyunu, yayıncısı Mindscape ve üreticisi Cyro olan merak uyandırmış *Aliens: A Comic Book Adventure*'dı. Bütün dünyadaki Alien hayranları sabırsızlıkla bu oyunu beklediler; çünkü oyundaki grafikler ve karakterler yoğun bir şekilde Dark Horse Comics'in Alien serisinden alınmıştı. Ama aksiyon arayan oyuncular oyunun bir grafik adventure olduğunu görünce fena halde düş kırıklığına uğradılar. Ayrıca oyun berbat seslendirmesi, kokuşmuş diyalogları ve sinir bozucu, hasta eden bulmacalarıyla bayağı kötü bir adventure'dı.

Sırada bir PlayStation oyununun PC uyarlaması olan Acclaim'in *Alien Trilogy*'si vardı. Oyunun son derece pikselimsi olan grafikleri, PC oyunu hayranlarını oyunu almaktan caydırmaya tek başına yeterliydi. Oyuna balıklama atlayan talihsiz kişiler, herkesin bir first-person shooter'dan kesinlikle bekleyebileceği türden malzemeyi, ilkel oyun motorunun sağlayamadığını keşfettiler. Oyun içi kaydetme özelliklerinin, atlama/çömelme kabiliyetlerinin eksikliği ve "deathmatch"lerde sadece sentetik yaratıkları en çok kimin vurabileceğini görmek için rekabet edilmesi, oyunun kusurlarından birkaçıydı. Eğer şimdiye kadar hit olmuş bir filmin lisansı bir oyun için boş yere harcanmışsa bu oyun, *Alien Trilogy*'dir.

Ama Alien hayranları, Kesmai'nin multi-player oyunlar network'ü olan Gamestorm'u sayesinde, *Alien Trilogy*'nin ağızlarında bıraktığı ekşi tattan kurtulabilmişlerdir. 1997'nin Kasım ayı civarında Gamestorm, bir asker veya bir Alien olarak her ikisini de oynama fırsatını PC oyuncularına ilk kez verme üstünlüğüne sahip bir first-person shooter ve strateji oyunu olan *Aliens Online*'ın bir online beta testine başladı.

Aliens Online'daki grafikler, tam anlamıyla bir estetik harikası değiller ve aylardır beta testi yapıldıktan sonra bile oyun hala online oynanamıyor. Bundan başka oyunun görsel cazibesi, takım çalışmasını ve taktikleri sözde teşvik eden somut oynanabilirlik uydurmalarından ve bir Alien veya facehugger olarak birazcık doğrama yapma kabiliyetinden daha da eksik. Tek kişilik oynama seçeneğine sahipsiniz ama vurucu takım övgüleri alamazsınız (bir asker olarak) ve savaşa yalnız başınıza girerseniz ölme şansınız astronomik bir şekilde yükselir. Alien hayranlarının *Aliens Online*'a göz atmakla kaybedecek bir şeyleri yok. En azından *Alien Vs. Predator* piyasaya çıkana kadar.



Aliens Online, bir shooter'da görebileceğiniz en gelişmiş grafiklere sahip olmayabilir. Ama sadık bir oyuncu kitlesi ile hem Marine, hem de Alien olarak oynayabilmeniz oyunu alışkanlık haline getiriyor.

dengeleyerek bir oyunda toplamasıyla ve kendinizi gerçekten bir Alien, bir Marine veya bir Predator gibi hissedebilmenizi sağlamasıyla ortaya çıkıyor" diyor.

Doğal olarak sadece kaç tane oyuncunun bir Alien veya Predator olarak oynamayı seçeceği sorusu her zaman var (Aliens filmindeki en sevdiğiniz askerin rolünü üstlenmenin cazibesi her zaman için mevcut). Ama Stalker, oyuncuların bir kez çeşitli perspektifleri denediklerinde onları eğlenceli bulacaklarını söylüyor.

"Alien olarak oynamak çok zevkli; çünkü bu tür bir oyunda tamamıyla farklı bir deneyim ortaya çıkıyor. Diğer insanlar zemine yapışıp kalmışken zıplamak, atlamak, ısırmak inanılmaz derecede eğlenceli. *Alien 3* filmindeki Alien'ın gözünden çekilmiş olan sahneleri biliyor musunuz? İşte oyunda yaptığınız da bu. Ayrıca bir Predator olup görünmezken, kurbanlarınızı yaydıkları ısı sinyallerinden bulup öldürmek acayip zevkli. Ama derinlerde bir yerde kendimi her zaman için Hicks olarak hayal etmişimdir. Bu yüzden elinde bir ağır makinelinin olması gerçekten güzel bir duygu."

Bütün bunları bir sonuca ulaştıran ise oyunun, bir first-person oyununda şimdiye kadar gördüğümüz en nefis grafiklere sahip olması. Oyundan çekilmiş görüntülere bir bakın; bir resim gerçekten bin kelimeye bedel. Rebellion'ın oyun için yarattığı özel 3D motoru çok güçlü gözüküyor.

Stalker, "Parçacık ve yansıma sistemi, ekrandaki 5000'e kadar farklı şekilde aydınlatılmış taneciği, herhangi bir zamanda aynı anda destekleyebiliyor. İnsanları ve nesneleri alev silahıyla ateşe verince ortaya çıkan sonuçlar harika!" diyor.

Bütün yüzeyler kurşunlar, alevler ve asit tarafından hasara uğrayabiliyor ve oyuncuya hayati bilgiler verebilmek için sinematik videolar oyun sırasında ekrana girebiliyor. Bir 3D karakteri oluşturan her poligona karşılık göz zevki için yapılmış bir çarpışma modeli de var. Böylece, örneğin, hareket halindeki suyun içine girdiğinizde, büyük aralıklarla hareket eden kutular yerine dalgacıklar oluşuyor. Işıklar sadece gerçek zamanlı olarak görselleştirilmeyip titreyen ve aralıklarla parlayan bir hale de sokulmuş (ayrıca vurularak söndürebiliyorlar).

Bütün bundan zevk alabilmeniz için neye ihtiyacınız var? Stalker, oyunun bir P166 veya üstünde çalışacağını söylüyor ama bir 3Dfx Vodoo2 esaslı hızlandırıcısı olan mümkün olduğu kadar hızlı bir makineyi (doğal olarak) tavsiye ediyor.

Ve eğer böyle bir sisteminiz yoksa, chip fiyatlarının düşmesiyle muhtemelen yılın en iyi first-person oyunlarından biri olabilecek bir oyunun gelmesinin birleşimi, artık upgrade zamanı olduğu konusunda sizi ikna edebilir. Ayrıca, bir tavandan atlayarak birinin kafatasını ısırma şansını ne kadar sık elde ediyorsunuz?

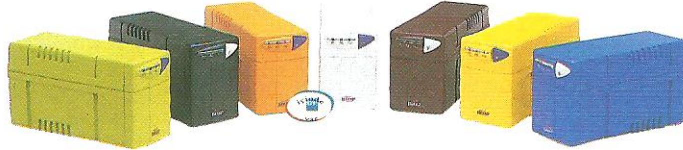
PCG

Farkında mısınız? Bilgisayarınız yavaş yavaş ölüyor!

Her elektrik kesintisi onu soluksuz bırakıyor! Her voltaj dalgalanması onda büyük yaralar açıyor. Bilgisayarınız denetimsiz enerjinin riskleriyle sürekli iç içe yaşıyor. Onu Mini Bekap'la koruyun.

Mini Bekap elektrik kesildiği anda devreye girer ve bilgisayarınıza dakikalarca enerji sağlar. Hem bilgilerinizi hem bilgisayarınızı korur. Mini Bekap bilgisayarınıza küçük bir "hayat öpücüğü" kondurur, onu hayata bağlar.







EKA ELEKTRONİK KONTROL ALETLERİ SAN. VE TİC. A.Ş.
Büyükdere Cad. Ayazağa Asfaltı 3.Yol No: 19, 80670 Maslak İstanbul
Tel: (0212) 285 25 40 (7 hat) Faks: (0212) 276 13 42, eka@eka.com.tr



EKA BEKAP ANA DAĞITICILARI:

Ankara: EDAR LTD. (0312) 2305003
Antalya: Online A.Ş. (0242) 3495141
Bursa: CEYLAN LTD. (0224) 2248050
İstanbul: MİKROSET A.Ş. (0212) 2385050, (0216) 4671630
İzmir: TÜMEL (0232) 4494936-37
Samsun: ARAT ELEKT. (0362) 4324949

EKA BEKAP YETKİLİ SATICILARI:

Adana: Demiralp Elekt. (0322) 4591066
Ankara: Genmak (0312) 2318700
Panorama (0312) 4193531
Soft (0312) 4183375
Bursa: Botürk (0224) 2713880-81
Mirdata (0224) 2711818
Çorlu: Tekkom (0282) 6527804
Uzay (0282) 6517181
Denizli: Dosbil (0258) 2645739

D.bakır: Güneş Tic. (0412) 2236620
Erzurum: Şafak Mak. (0442) 2339895
Eskişehir: Emka (0222) 2318965
G.Antep: Proses (0342) 3398770
İstanbul: Bimsan (0212) 2131000
Ege İletişim (0212) 2129550
Özatılım (0212) 2221338
İzmir: Adım Bilgisayar (0232) 4222498
Alg Bilgisayar (0232) 4891535
Bilset Bilgisayar (0232) 4224719

Ege Tem (0232) 4896595
Gen Bilgi İşlem (0232) 4458342
Olbim Bilgisayar (0232) 4635655
Kayseri: Asena (0352) 3300839
Rize: Rize Bilgisayar Hastanesi (0464) 2144154-55
Sivas: Dijitek Bilgisayar (0346) 2246284
Trabzon: Hür Medikal (0462) 3267026
Ünye: Ünlem Eğitim Hiz. (0452) 3233787
Van: Ortadoğu Elekt. (0432) 2142799

METRO:
Adana: (0322) 4286427
Ankara: (0312) 3528523
Bursa: (0224) 4415600
İstanbul:
Güneşli: (0212) 5506060
Kozyatağı: (0216) 3171275
İzmir: (0232) 2520230

SPECTRUM:
Adana: (0322) 4595517
Ankara: (0312) 4251110

Aydın: (0256) 2111963
Bursa:
Buttim: (0224) 2115100
Merkez: (0224) 2506523
Denizli: (0258) 2416448-50
Eskişehir: (0222) 2213585
G.Antep: (0342) 2310909
İstanbul:
Beylikdüzü: (0212) 8520070
Esentepe: (0212) 2883020-21
İkitelli: (0212) 5160776
Koşuyolu: (0216) 3279460

Pendik: (0216) 3909892
İzmir:
Bayraklı: (0232) 4618922
Çiğli: (0232) 3863800
İzmit: (0262) 3353434
K.Maraş: (0344) 2315600
Mersin: (0324) 3270626

BAUHAUSS:
İstanbul: (0216) 4109895

OFFICE 1:
İzmir: (0232) 4652525

Yeşil Alanlara doğru

Altı yeni oyun, PC golf oyunları pazarına girme yarışında

PC Golfçüsü olmanın tam zamanı. Gelecek aylarda geniş bir kitleye seslenecek olan ve beş ayrı firmaya ait yarım düzine golf oyunu piyasaya çıkacak. Tercihiniz ister basit arcade türü oyunlara, ister tam donanımlı simulasyonlara yönünde olsun, bunlardan biri mutlaka zevkinize hitap edecektir.

Peter Jacobsen's Golden Tee Golf

Son yıllarda yurtdışında bir oyun salonuna gittiyseniz ya da orada yaşayan bir oyunsever arkadaşınızla oynadığı oyunlar hakkında konuştuysanız *Golden Tee Golf* oyununu büyük ihtimalle duymuşsunuzdur. Incredible Technologies'in bu popüler oyununun zevkini tatmak belki de artık ülkemizde de mümkün olacak. *Golden Tee*'de, önceden trackballa yapılan savurma işi gayet başarılı bir şekilde mouse'la yapılabilir hale gelmiş. Mouse'un üç farklı pozisyonunu kullanarak topa şöyle bir dokunmaktan, güçlü falsolu vuruşlara kadar her şey kolaylıkla yapılabiliyor. Grafikler çok renkli ; ayrıca sis, yansımalar ve gölgelendirme gibi efektleri içeriyor. Üç farklı alan seçeneği sayesinde oynamak için değişik bölgelere gidebiliyorsunuz (klasik golf sahası, deniz kıyısı ve çöl). Ayrıca ileride bu yerlerin arttırılması sözü de verilmiş.

Golden Tee Golf, bir arcade oyunu olduğundan anlaması çok kolay. PC versiyonu buna beş tane zorluk derecesi ekliyor ve eğer oyun kolay geldiyse oldukça zorlaştırabilmenize imkan veriyor. *PC Gamer*'ın bürosunda bu oyunun neredeyse bitmiş bir versiyonunu bir süre denedik. Gördüğümüz kadarıyla arcade temelli bir oyun olan Golden Tee'deki vuruşlar ve top uçuşları, bu konuda gerçekçi olduklarını iddia eden birçok simulasyondan daha iyi.

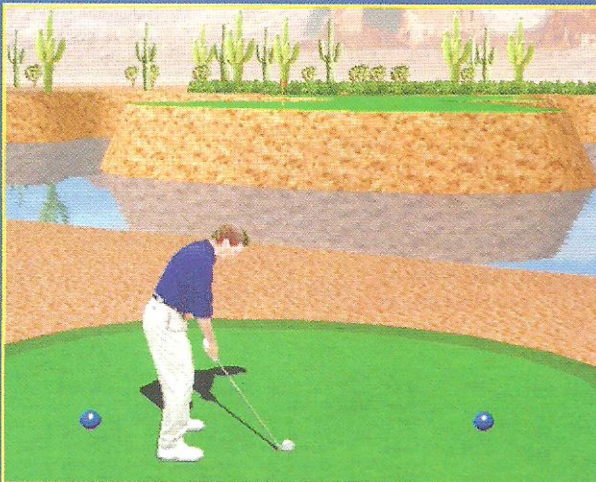
Multi-player seçenekleri içinde, Golden Tee Net adı verilen Internet üzerinde çok oyunculu oynama servisi, LAN, modem ve aynı PC'de dört oyuncu ile oynama da bulunuyor.

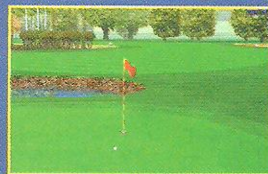
Eğer asıl istediğiniz gerçekçi oyun tarzı ise, oyunun basitleştirilmiş mekaniği ve bazen komik kaçan yönleri sizi hayal kırıklığına uğratabilir. Ama istediğiniz eğlenceli, öğrenmesi kolay ve sisteminizi zorlamayacak bir oyunsa *Golden Tee Golf* size göre olabilir. *Golden Tee Golf*, siz bu yazıyı okurken çıkmış olacak ve gelecek sayıda tam açıklamasıyla karşınızda olacağız.

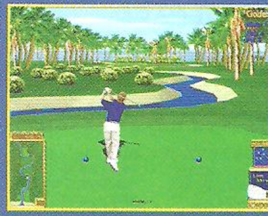
Pro 18: World Tour Golf

Ciddi golfçüleri hedefleyen *Pro 18*, gerçekçi fizik modeliyle, oyuncuları profesyonel golf dünyasına götürecek. Oyunun gördüğümüz alfa-testi, Psygnosis'de işlerin yolunda gittiğini ve bu hedefe

Peter Jacobsen's Golden Tee Golf


Çöl kumları... isim her şeyi söylüyor. Şu kaktüslerin yanına fazla sokulmamaya bakın.


Pine Creek Country Club, çok güzel bir alanla birlikte bazı hileli delikler içeriyor.


Okyanus, Coral Reef için çok güzel bir ortam oluşturmuş.

Pro 18: World Tour Golf



Savuruşun son kısmı vuruştan önceki bilek hareketinizi belirliyor. Aşağıdaki göstergeden ne kadar başarılı olduğunuzu görebilirsiniz.



Bunun gibi vuruşları profesyonel seviyede oynarken yapabilmek için savurma mekanizmasını iyi bilmeniz ve sağlam ellere sahip olmanız gerekli.



Pro18'in grafikleri çok güzel. Su yansımaları ve golfçülerin hareketleri çok gerçekçi.

varmalarına fazla kalmadığını gösteriyor.

Gayet etkileyici olan oyuncu listesi şu isimlerden oluşuyor: Tom Lehman, Colin Montgomerie, Ian Woosnam, Vijay Singh, Jesper Parnevik, son Masters ve British Open şampiyonu Mark O'Meara, Dottie Pepper ve Laura Davies. Oyundaki üç saha, Kuzey İrlanda'daki Royal County Down, Güney Afrika'daki Lost City Golf Course ve Idaho'daki Coeur d'Alene. Oyunu CBS'ten Peter Alliss ve Bobby Clampett sunuyor.

Psygnosis, oyunun oynanış tarzına ve motora büyük önem veriyor. Vuruş öncesi sopanın savrulmasının ayarı dört tıklamayla kontrol edilecek. Bu aslında tam bir tıklama değil, daha çok savrulmadan sonra mouse düğmesinin bırakılması. Bu sizin savurmadaki bilek hareketinizi belirliyor. Oyunun üretimindeki erken aşamalarda bile topun fiziği ve hareketleri çok hassas görünüyor. Geliştirici takımındaki bir eleman, sadece topun uçması ve yuvarlanmasının tam gerçekçi olmasıyla görevlendirilmiş.

Fotoğraf kalitesindeki grafikler gerçekten çok etkileyici. Ayrıca hava durumu da, oynanışta rol oynuyor. Oyun ilerledikçe güneşin konum değiştirmesi de kayda değer. Turnuvalardaki TV tarzı anlatım, kalabalığın sahanın çevresinde olan olaylara tepkilerini bile yansıtıyor. Multi-play özelliği LAN üzerinde de, modem üzerinde de dört oyuncuya kadar destek veriyor.

Pro 18, yüksek hassaslığı sayesinde birçok ciddi golf hastasının hard diskinde kendine bir yer bulabilir. Oyunun rakipleri de çok güçlü; ancak Kasım'da çıktığı zaman ikinci bir kez incelenmeyi hak edecek kadar özellik içeriyor.

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf

Bu yılın PGA Tour serisinin seribaşının kim olacağı hakkında en ufak bir şüphe yok. Şu başlığa baksanıza! Önceki PGA Tour oyunları bütün lisanlı oyunculara aynı önemi vermesine rağmen bu sene, *Tiger Woods* dışındakiler yardımcı oyuncu gibi görünüyorlar. Tiger fanatikleri, ona gösterilen büyük saygıdan ve destekten memnun kalacaklar; *ancak diğerleri için aynı şey geçerli olacak mı bilinmez.*

Yeni 3D makinası oldukça kayda değer. Birçok farklı kamera açısı ve topu uçarken izleyen hareketli kamerayla *Tiger Woods 99, tam anlamıyla muhteşem görünü*yor (sonuçta bu bir EA Sports oyunu!). 3D hızlandırıcılar desteklenecek ve yazılım 16-bit renkte 1600x1200 çözünürlüğe kadar destek sağlayacak.

Oyuna katılan üç saha Pebble Beach, Sawgrass'taki TPC ve Summerlin'deki TPC. *Tiger Woods* aynı zamanda eski PGA Tour sahalarıyla da uyumlu olacak. Oyun piyasaya çıkarken iki tane saha diski de hazır olacak; *The Tournament Courses* (Colonial Country Club, Bay Hill ve Cog Hill) ve *The TPC Courses* (Las Colinas, Southwind ve Scottsdale). *The Vegas Courses* adlı üçüncü bir disk de oyun çıktıktan kısa bir süre sonra piyasaya sürülecek.

Açıkça görülüyor ki EA, listesine alırken tonlarca para verdiği yıldızlardan sonuna kadar yararlanmaya kararlı; oyun, Tiger'ın referanslarıyla dolu. Tiger Tips adlı ipuçları zor vuruşlarda size yardımcı oluyor ve Tiger Vision sayesinde vuruşu ne kadar sert veya tedbirli yapacağınızı belirleyebiliyorsunuz (eğer sert vuruşu seçerseniz, tabii ki "Tiger Zone"da olacaksınız). Eğer bilgisayar tarafından kontrol edilen Tiger'a karşı oynuyorsanız, bir deliğe başarılı bir vuruş yaptıktan sonra hız kazanacaktır (bu Tiger hamlesi olarak bilinir).

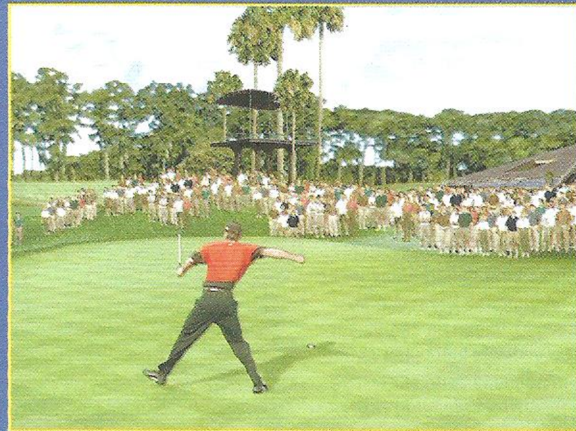
Oyunun oynanışı üç tıklamalı ya da (gerçek zamanlı olmasa da) savurmalı mouse hareketleriyle sağlanıyor ve dokuz ayrı oyun modu bulunuyor. Multi-play seçenekleri arasında Internet, LAN ve modem de olacak.

PGA Championship Golf, 1999 Edition

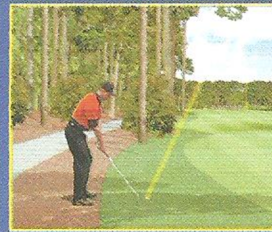
Sierra'nın *Front Page Sports: Golf* adlı oyunu, mouse'la yapılan savurmalarda yeterli kaliteyi sağlayan ve oyuncuları 3D grafik motoruyla tanıştıran ilk golf oyunudur. Bu oyunun, yeni kurulan Sierra Sports tarafından çıkarılan son versiyonunun adı *PGA Championship Golf* olacak ve bir öncekinin zaten başarıyla kurduğu sağlam temellerin üzerine oturtulacak.

En heyecanlandırıcı yeni özellik ise sahayı kendiniz inşa edebilmeniz. Son Jack Niklaus oyunundaki tasarım aracından farklı olarak burada saha, bir delikler topluluğu yerine bir bütün olarak ele alınıyor. Size yardımcı olacak birçok şablon ve ağaçlar ya da hayvanlar gibi nesneler bulunuyor. Sierra aynı zamanda kendi nesnelerinizi yaratmanıza imkan verecek bir aracı Web sitesinde sunacak. Bunun yanında oyunun çıkmasından kısa bir süre sonra ek sahaları da aynı adresten download edebileceğiz.

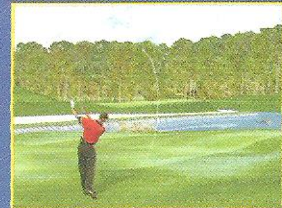
Tiger Woods 99 PGA Tour Golf



Tiger'ın her hareketi gerçekleştirilmiş. Kendinizi sanki onunla golf sahasına çıkıyormuş gibi hissediyorsunuz.

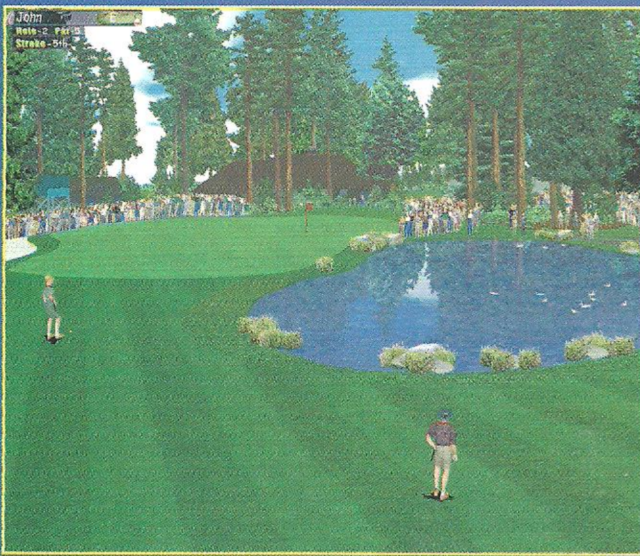


Yoksa Tiger saha dışında mı? Mutlaka oyunda bir hata olmalı!

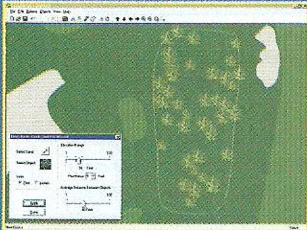


Tiger Woods 99 çıktığında çok güzel sahalarda oynama şansımız olacak.

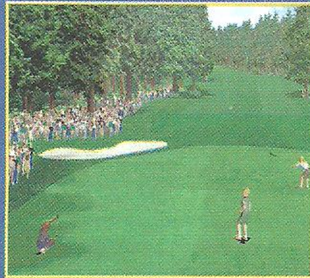
PGA Championship Golf 1999 Edition



PGA Championship Golf'teki grafikler diğer rakiplerine nazaran iyi gözüküyor. Suyun içindeki şu yansımaya bakın.



Bu ağaç grubunun boyunu ayarlama gibi şeyleri yapmanıza olanak tanıyacak saha editörü, oldukça güçlü ve esnek olacak.



Turnuvada oynarken seyircilerin oyununuzu engellemelerine izin vermeyin.

Bu yıl çıkacak sürümde mouse'ın kontrolünü sağlayan ve adına "True Swing" denilen sistem daha da geliştirilmiş. Sunduğu hassas kontrol sayesinde,bir golfçünün yaklaşık 400 farklı hareketi ekranda çok gerçekçi bir şekilde görülebiliyor.

Oyunun üç boyutlu ortamları çok çekici ve top fiziği de oldukça hassas gözüküyor. Diğer yarışmacılarla oynarken oyun, bir real-time modeli kullanıyor ve gerçekçilik başarıyla sağlanıyor. Öbür oyunlarda kullanılan normal sıra-dönüşümlü oyun sistemi yerine *PGA Championship Golf*, başkalarıyla oynarken kendi perspektifinizi oluşturmanızı sağlıyor. Her oyuncu kendi topunu takip ediyor, yeşil alanda kendi yolunu bularak kendine göre bir hızla oyunu oynayabiliyor. Tabii ki genel golf davranışlarına uyacak olursanız diğer oyuncuyu atış yaparken izlemeniz gerekir. Ama bu yöntem işleri hızlandıracağa benziyor.

Birkaç ünlü saha da kullanmamız için oyuna eklenmiş. Bunların arasında Redmond, WA'deki Sahalee Country Club (1998 PGA Şampiyonası'nın yapıldığı yer) ve bu seneki British Open'a ev sahipliği yapan İngiltere'nin Royal Birkdale sahası bulunuyor. Oyun çıktığı zaman bunlara beş yeni saha da eklenecek ve Sierra Sports Golf Association (SGA) Won.net üzerinde Internet golfü oynamamıza olanak sağlayacak.

Links LS 1999

Hiçbir golf serisi Access'in Links adlı oyunu kadar itibar görmemiştir, bu da boşuna değil. Evet, diğer oyunlar saha editörleri gibi birçok yeni özellik sunuyor; fakat PC'deki golf tecrübesinde bu oyun hala en iyisi. Muhteşem grafikleri, sunduğu çok sayıda ek saha ve iyi bir oynanabilirlik sayesinde *Links LS 98* uzmanların seçimi olmuştu. *Links LS 1999* da "bir arıza yoksa tamir etme" ekolünden bir devam oyunu. Ama olmazsa olmaz listenize girmesine değecek değişiklikler ve eklemeler yapılmış. Yenilikler listesinde ilk sırayı Power Stroke denen mouse hareketi alıyor. Bu, Links'in mouse savuruş hareketini ilk kullanışı. Access, kendi yönteminin en çok tutulan olacağına inanıyor. Bu mouse hareketinin Links'te bu kadar geç kullanılmaya başlanmasının nedeni, sadece bu işin en doğru şekilde uygulanması için yapılan ayarların tam dört sene sürmesi. Klasik iki ve üç tıklamalı yöntemler de oyunda bulunacak.

Yeni grafik motoru şimdiye kadarki en sevimli motor gibi gözüküyor ve ilk kez 3D nesneler sahada bulunuyor. Bu, 2000 senesinin versiyonunun bir parçası olacak olan saha editörü için ilk adım. Bu yeni motorla St. Andrews'daki eski sahanın hain pürüzlerinin de hakkı verilmiş oluyor. Oyuna eklenen yeni sahalar Bay Hill, Entrada ve sonbaharın bütün güzelliklerini görebileceğiniz Latrobe'den oluşuyor.

Diğer önemli özellikler 25 farklı oyun modu, kendi puanlama sisteminizi ve oyun tiplerinizi yaratmanıza olanak veren bir editör, gerçek zamanlı sesli sohbet ve galerilerle lider panolarıyla daha büyük turnuva modu.

Gelecekte, *Links LS 1999*'a yapılacak eklemeler sayesinde yeni sahalar elimize ulaşacak (Japonyadaki Phoneix sahası üzerinde çalışılmaya başlanmış bile). Bunun yanında yeni profesyonel golfçüler de gelecek; mesela Fred Couples ve Fuzzy Zoeller.

Links'in her yeni versiyonu, zaten mükemmel olan oyunu sadece geliştiriyor. Access, Eylül 1999'da bizi *Links LS 1999* tanıştırdığında yine tarih yazılacak gibi görülüyor.

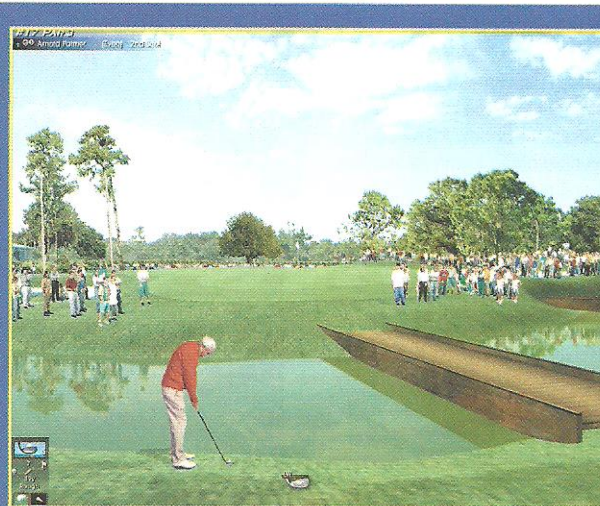
Links Extreme

Eğer golfçülerin ve özellikle Links LS serilerinin bu işi fazla ciddiye aldığını düşünüyorsanız *Links Extreme*'i görünce fikrinizi değiştirebilirsiniz. Bu golf oyunu, aldığı tavırla bir golf sahasında ne kadar çok eğlenebileceğinizi gösteriyor. Vuruş yüzdeniz resmen ikinci plana atılmış.

Birçok hile ve yaramazlıkla diğer oyunculara tuzak kurabilir ve hatta Mojo Bay ya da Dimension X (Birinci Dünya Savaşı konulu bir saha) gibi sahalarda patlayan golf topları sayesinde deathmatch bile yapabilirsiniz!

Access, şimdilik birçok ayrıntıyı gizli tutuyor; çünkü bu sonbaharda piyasaya verilecek oyundaki sürprizleri berbat etmek istemiyor. Sadece şunu biliyoruz; her zaman çok ciddi bir oyun olarak kabul edilen golf ile neredeyse dalga geçen bu oyunu gördükten sonra bütün fikirleriniz değişecek.

Links LS 1999



Eğer *Links LS 98*'in iyi olduğunu düşünüyorsanız bu senenin versiyonu gözlerinizi yaşartacak.



St. Andrews'deki engeller korkak oyunculara göre değil. Şu önünüzdeki göle bir baksanıza!



Hiçbir golf oyunu, Links LS serilerindeki oyunlar kadar iyi bir top sokma motoru kullanmamıştı.

AMAN TANRIM! Kenny'yi Lisansladılar!

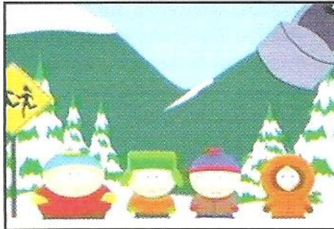
İki yeni "South park" oyununun ayrıntıları ortaya çıktı

Hepimiz Acclaim'in, herkesin favorisi ağzı bozuk çizgi romanın PC haklarını kaptığını biliyoruz. Ama şirketin aslında lisansla yapmayı planladığı şeyin detayları fazlasıyla yarım yamalaktı; Acclaim'in *South Park*'ının bu yılın E3'ündeki tanıtımı, oyunun kendisinde görülecek hiçbir şey olmayan TV gösterisinden sahnelerle sınırlıydı.

Ama şirket, sonunda yeni yıldız ürününün sırrını, kısmen de olsa açıkladı. Ana tema, bir değil, iki "South Park" oyununun yolda olduğu. Belli ki Acclaim, bu güvenilir pahalı lisanstan parasının karşılığını edinmek konusunda ciddi.

İlk oyunun gelecek yılın başlarında yayınlanması gerekiyor. Buna göre "South Park" çocukları arasındaki bir kartopu savaşı çevresinde merkezlenen bir 3D shooter olacak. Geliştirici Iguana, yeni *Turok 2* motorunu kullanacak. Bu yüzden oldukça hoş grafikler bekleyebilirsiniz.

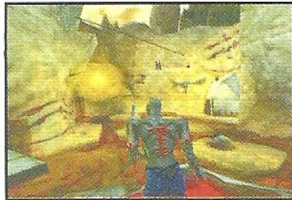
İkinci oyun, *A Week in South Park* isimli bir grafik adventure olacak. Geliştirici Dreamforge'un bu çalışmasında, "South Park"ın ana karakterlerinin dördünün de kontrolünü alacaksınız. Acclaim'in, oyunların içeriğini sulandırmayacağı sözünü vermesi hariç bunlar şimdiye kadar ortaya çıkan tüm ayrıntılar. Her iki oyun da "yetişkin izleyiciler"i hedefliyor ve kuşkusuz Kenny de defalarca öldürülecek.


İki "South Park" oyunundan biri shooter, diğeri adventure olacak.

Bu arada, Acclaim ayrıca yeni *Turok 2* motorunu denemeden geçirecek. *Seeds of Evil* alt başlıklı bu popüler orijinalin takipçisi, sizi bir kez daha zengin 3D dünyalar etrafında koşturacak ve var gücüyle size dinazorları öldürtecek. Yeni motor, kesinlikle oyunun görünüşünü geliştirecek ve o kan emici kertenkelelerin cezasını vermek için 24'den az silah olmayacak. *Turok 2* sonbaharda çıkıyor.


Turok 2, daha bol miktarda dinazor dayağı maskaralığı ve etkileyici bir yeni 3D motoru sunacak.

Bu güz Acclaim'den, bir başka oyun olan *Shadow Man*, üçüncü şahıs bir aksiyon macerayı bekleyin. Evet *Tomb Raider* yapısında; oyuncuya, yoluna çıkan ölümsüz pislik herifleri öldürmek için konvansiyonel ve kara büyü karışımı silahlar kullanması gereken doğaüstü özelliklerle donatılmış bir adamın sorumluluğunu veren bir oyun... Karanlık bir mizah kitabı hissi veren ve "şeytansı çılgın seri cinayetler işleyen katil" (kaç oyun bunu sunabilir, hı?). *Shadow Man*, Acclaim'in yakında göreceğimiz ilginç oyunlarından biri gibi görünüyor.


Shadow Man, dünya ve ölüler diyarı arasında gidip gelen zorlu bir hikaye çizgisi vaat ediyor.


Total Annihilation'ın tasarımcısı, şimdi bir RPG için sıkı çalışmada.

Microsoft "Gaza" Geldi!

Yazılım devi, Total Annihilation'*ın yaratıcısıyla sözleşme imzaladı*

Total Annihilation'ın baş tasarımcısı Chris Taylor, *TA2*'nin geliştirilmesinin ilk aşamalarında Cavedog'dan ayrılışını duyurarak piyasayı şaşırttı. Taylor, kendi oyun geliştirme şirketiyle yeniden faaliyete geçti ve Microsoft Games'le bugünlerde bir dolu ateşli genç tasarımcının üzerine atlayacağı karlı bir anlaşma yaparak yine herkesi şaşırttı.

Taylor'ın yeni şirketinin adı Gas Powered Games. Şirketin Microsoft için ilk oyunu, bir RPG olacak. "Microsoft, yüksek kalitede oyunların küçük bir portfolyosu çevresinde güçlü ekipler kurarak oyun piyasasındaki başarısını kanıtlıyor" diyor Taylor. "Biz de, Gas Powered Games ile aynı görüşü paylaşıyoruz."

Taylor'ın RPG'si ya da ne zaman yayınlanacağı hakkında şimdilik bir şey söylenmiyor. Bu arada Cavedog, Taylor'ın gidişinin yayım tarihinin biraz geriye atılması olayının dışında, *Total Annihilation 2* üzerinde önemli bir etkisinin olmaması gerektiğini söyledi. *TA2* hakkında daha fazlasını bu sayımızdaki Cavedog makalemizde okuyabilirsiniz.

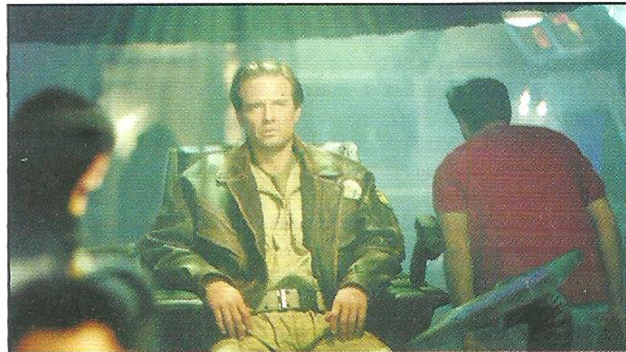
Nam-ı Diğer Biehn ve Jones

Westwood, Tiberian Sun*'a oyunculuk gücü ekliyor*

Westwood'un *Command & Conquer* takipçisi *Tiberian Sun* oyunundaki sinematik sekansları, iki meşhur Hollywood aktörünün görünmesiyle tatlanmaya hazırlanıyor. Michael Biehn ve James Earl Jones'un ikisi de projeyi imzaladılar.

Herkesin Darth Vader'ın sesi olarak bildiği ve sevdiği Jones, GDI komutanı General Solomon olarak oynarken, *The Terminator* ve *Aliens* gibi filmlerin kıdemlisi olan Biehn, hikayenin kahramanı ve oyuncunun ikinci kişiliği McNeil olarak görünüyor. Ayrıca, oyun sırasında öğüt ve ipuçlarıyla oyuncuya yardım için anlatıcı sesi de sağlayacak. Ve evet, Kane de geri dönüyor; ama pek eski halinde değil.

Westwood, *Tiberian Sun*'ı hala yıl sonundan önce yayınlanmayı hedeflediğini söylüyor ve bu real-time hayranlarına bu tatil döneminde keyifli olmaları için bir çok sebep vermeli.


Michael Biehn, McNeils olarak *Tiberian Sun*'ın setinde bekliyor. Daha sonra James Earl Jones da ona katılacak.


Ritual'ın *SiN*'i için ilk resmi görev paketi, 13 yeni level içerecek.

Orijinal *SiN*'e Ekleme

İlk görev paketinin duyurusu şimdiden yapıldı

Yok daha neler; Ritual Entertainment'ın uzun zamandır beklenen 3D shooter'ı *SiN*, hala raflardaki yerini almadı (bu yazı yazılırken) ama yayıncı Activision, ilk resmi add-on paketini duyurdu bile.

Henüz ismi konulmayan görev paketi, 13 yeni level sunacak ve yeni kurulan 2015, Inc. tarafından geliştiriliyor. Bir sürüm tarihi duyurulmamasına rağmen *SiN*'in bu sonbaharda çıkmasından bir kaç ay sonra piyasada olacak gibi görünüyor. "Biz aslında *SiN*'deki karakterler ve hareketli hikaye ögeleri üzerinde genişlemek istedik ve bunu dikkatlice işlenmiş, tümüyle aksiyon bir add-on paketiyle yapmaktan daha iyi bir yol olmadığına karar verdik" diyor Ritual'dan *SiN*'in proje menajeri Joe Selinske.

Selinske ve Ritual'ın CEO'su Harry Miller, 2015 hakkında hoş şeyler söylediler ama geliştirici ekip tecrübe edilmedi. *SiN* görev paketi ilk ürünleri olacak. Oklahoma tabanlı ekip, Activision'a göre "bölge civarındaki sıkı oyunculardan oluşuyor" ama isimlerinin hiç bir güvenirliği yok. Yine de *SiN*'de şimdiye dek gördüklerimiz, her add-on için iyiye işaret. Bu nedenle iyimseriz ve ilk görev paketini dolayısıyla da oyunun kendisini görmek için sabırsızlanıyoruz.

Kırmızı Beş, Beklemede!

Rouge Squadron romanları PC'ye geliyor

LucasArts, yakında çıkacak PC oyunu *Rouge Squadron*'un ilk enstantanelerini yayınladı. Oyun, *Shadows of the Empire*'ın etkileyici grafiklerini, şirketin *X-Wing* ve *Tie Fighter* oyunlarıyla evlendirme girişiminde. Aynı ismin Star Wars romanları üzerine kurulu *Rouge Squadron*, oyuncuları gittikçe zorlaşan 16 görev için bir X-Wing savaş uçağının kokpitine koyuyor. Bir Nintendo 64 versiyonuyla geliştirilen oyun, bu sene sonlarında yayınlanacak.



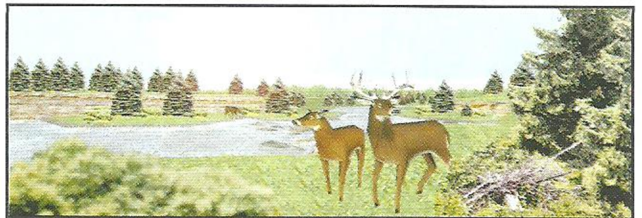

Rogue Squadron'un grafikleri harika görünüyor. Ama oyunun daha çok klasik *X-Wing* gibi mi yoksa nefret edilen *Rebel Assault* gibi mi oynanacağını daha sonra göreceğiz.

Bir Av Oyunu Daha

Zzzz.... ama durun! Bu Unreal motorunu kullanıyor!

Bu günlerde, bir geyik avı bile olsa "simülasyon", her software şirketinin ürün dizisinin zorunlu bir parçası gibi görünüyor. ASC Games bugünkü durumuna üstüne atlanacak sürülerin hangileri olduğunu hesaplayarak geldi. Ama bize *Grand Theft Auto* ve *Sanitarium*'u getiren şirket, genel vahşi yaşam-cinayet simülasyon çılgınlığından para kazanmaya bir çoğundan biraz daha ciddiyetle teşebbüs ediyor.

TNN Outdoors Pro Hunter, The Nashville Network formunda bir "prestij" lisansı sunuyor. Gerçi bu aşamada, köylü ezgisi müzikler çalan istasyonun işe bulaşmasının oyuna yararı belirsiz. Daha da ilginç olanı ASC'nin, korkunç sıcak *Unreal* motorunu ormanlık alan ortamlarını hayata geçirmesi için lisanslamış olması. Böylece bu savunmasız geyiği ne zaman yüksek güçlü bir tüfekle avlayacak olsanız , bunu gerçekten yüksek çözünürlükte, doku kaplamalı detaylarla göreceksiniz!


Kendi doğal yaşam alanlarındaki şu güzelim yaratıklara bakın. Şimdi öldürün onları!

Zararsız Bambi'lerin sizin insanlık dışı kan arzunuzu tatmin etmeye yetmemesi durumunda masum tavşanlar, geyikler, hindiler ve ördeklere rastgele atışlar yapabileceksiniz. Oyun, Active Wildlife Environment (AWE) adında, daha gerçekçi bir his için çeşitli iklim ve zemin koşulları ve "kaçışan hayvanlar" sunacak. Ayrıca bir multi-player modu da olacak. Yine de geyik olarak oynayabilmeniz şüpheli; çünkü zavallı bir geyiğin teleskopik bir tüfekle silahlanmış, kararlı bir insana karşı kesinlikle hiçbir şansı yoktur. Her durumda *TNN Outdoors Pro Hunter, Kasım*'da çıkmış olacak.

417 BOOTCUT JEANS

Levi's®

ORIGINAL

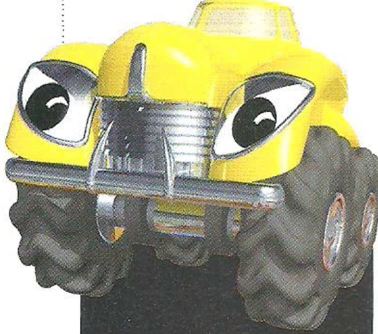




www.levi.com

Haber Özetleri

Pro Pinball Yola Çıktı
Empire Interactive, mükemmel tilt simulasyonu *Pro Pinball: Timeshock*'un devamının otomotiv konulu olacağını duyurdu. *Pro Pinball: Big Race USA*, ayrıca sunduğu 14 farklı Amerikan şehri arasında yarışan karikatür araba çeşitliliğiyle bir önceki oyundan daha iç açıcı. Oyun, geliştirilen "dönen ve kayan" top şekilleri ve ilk kez olarak Internet üzerinden karşılıklı oyunla farklı bir boyut kazandırılacak. *Big Race USA*'in Kasımda çıkması planlanıyor.

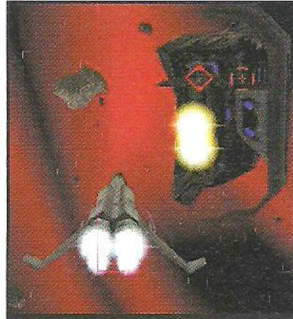

Monster, *Pro Pinball: Big Race USA*'de sunulan komik otomobillerden biri.

StarCraft Bir Milyonu Geçti
Resmi rakamlara göre Blizzard'ın real-time strateji oyunu *StarCraft*, geçen ay göz konulan bir milyon satış sınırını geçerek PC'nin tüm zamanların en çok satanları arasında kendine bir yer edindi. Oyun, son aylarda *Unreal*, *Final Fantasy VII* ve Tanrı'ya şükür *Deer Hunter* gibi oyunları zirve noktasından uzak tutarak oldukça uyumlu biçimde listelerin tepesinde bulunuyordu.


999,996... 999,997... 999,998... 999.999... Bir milyon! Yaşasın!

MicroProse Motorunu Çalıştırdı
FIM Road Racing World Championship'in GP 500'ün haklarını aldığını duyurmasıyla MicroProse, Motor simulasyonu türüne katılan son şirket oldu. Şirket, bu anlaşmaya dayanarak gelecek sonbahara bir motosiklet yarış oyununun raflardaki yerini almasını planlıyor.

Microsoft *Flight Simulator*'ı Genişletiyor
Dünyanın en çok satan ve Microsoft'a göre en hatasız PC uçuş simulatörü biraz daha doğruluk kazandı. Software devi, *Microsoft, Flight Simulator*'ın gelecekteki versiyonlarının, Jeppesen'ın dünya çapındaki NavData veri tabanından sağlanan gerçek dünyadaki uçak seferleri bilgisine yer vereceğini duyurdu. Veriler, iniş yapılan 12.500'den fazla havaalanı, 32.500'den fazla yeni pist ve dünya çapında sefer rotalarında 70.000 geçiş noktası sağlayacak. Eğer tüm bunlar işinize yarayacaksa sizin için çok iyi.


Descent: Freespace için yeni bir görev paketi yolda.

Interplay'in Sessiz Tehdidi
Interplay Productions, şık bilimkurgu shooter'ı *Descent: Freespace* için bir add-on görev paketinin duyurusunu yaptı. Paket, *Silent Threat* ismiyle çıkacak ve çok sayıda yeni tek kişilik ve multi-player görevler sunacak. Bunların bazıları, Interplay'in web sitesi üzerinden düzenlenen bir level geliştirme yarışmasının galipleri tarafından tasarlandı. *Silent Threat*'in bu ay içinde çıkması bekleniyor. Bu arada Interplay, sabırsızlıkla beklenen devam oyunu *Descent 3* için yayın tarihini Mart 1999 olarak açıkladı.

Şimdi DirectX 6.0 Zamanı
Tam da sonuncusuna alışmışken... Microsoft, DirectX' in son versiyonu olan 6.0'ı, tasarımcıların yılbaşına doğru piyasaya sürdükleri ürünlerinde kullanmalarını garantiye alacak şekilde çıkardı. Bu, sıkı oyuncular için büyük bir fark yaratmamalı ama yine de biraz daha hızlı bir hardware performansı ve gelişmiş denge görmeyi bekleyebilirsiniz. Bunlar iyi malzemeler aslında.

PC Gamer Oyun Listesi
Bu ay dergimizde kim, ne oynuyor?

Oyunların insanları asosyal yaptığı kanısının aksine onlar, bizi kısa sürede birbirimize bağladı. Hatta bu dostluk ve kardeşlik öyle bir noktaya geldi ki online'da birbirimiz için kendimizi feda eder olduk. Geçenlerde *Ultima: online*'da patrona yamuk yapmışlar, bunu duyar duymaz "Internet kave"den ekibi toplayıp direkt online olduk ve *Ultima*'nın altını üstüne getirdik.

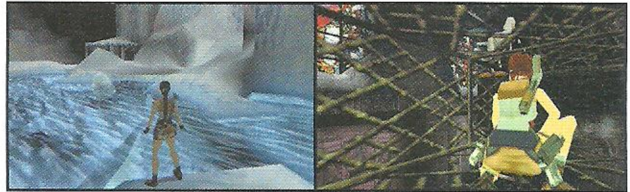
Ama her zaman külhanbeylik yapmıyoruz, arada düzenli ordular kurduğumuz da oluyor. Desktoplarımızın başkumandanı Deha'nın önderliğinde düşman üslerini yerle bir ediyoruz.

Gerçi işler her zaman böyle gitmiyor. Hain Mustafa, arada ghostlarını yollayıp bizi arkadan nuke'lüyor. Bir de "pardon, kaza oldu" demez mi! Ama hiçbir suç cezasız kalmıyor. Geçen sayıdaki fotoğrafına bakarsanız asıl nuke'ü kimin yediğini anlarsınız.

Günler geçtikçe sahaya sürekli eksik kadroyla çıkıyoruz. Sakatlıklardan sürekli muzdaribiz. Cüneyt'in monitörünün bozulmasının ardından, Tuğbek'in CD-ROM'u yandı ve son olarak Gökhan'ın kasası patladı. Bu, kötü şanstan mıdır, yoksa hain Mustafa'nın nuke'lerinden mi bilinmez ama dergi, iki günde teknik servise döndü.

Biliyoruz ki, her sayı bize bir başka macera hazırlayacak ve siz dergiyi bitirip bir kenara bıraktığınızda biz, çoktan yeni bir dehlizde yol alıyor olacağız.

1.	*NFS III*	Gülçin, Gökhan, Kaan, Göksu
2.	*Jane's F15*	Gülçin, Tuğbek
3.	*Knights and Merchants*	Deha, Serdar
4.	*SiN*	Kaan, Cüneyt
5.	*Ceasar III*	Tuğbek, Serpil
6.	*Final Fantasy VII*	Serdar
7.	*Apeiron*	Herkes
8.	*Might and Magic VI*	Göksu, Güven
9.	*Starcraft*	Mustafa, Güven, Serpil
10.	*Diablo*	Göksu, Cüneyt



Lara Döndü (Yine)

Tomb Raider III *sene sonu sürümü için hazırlanıyor*

PC Gamer Amerika, *Tomb Raider III*'ü, Haziran ayında dev 100 oyunluk ilk izlenimler dosyasının bir parçası olarak sunmuştu. Ama o zaman Eidos, oyunu hala bir sır gibi saklıyordu. Şimdiyse şirket, *Adventures of Lara Croft* alt başlığıyla çıkacak oyundan harika görünen bazı fragmanlar yayınladı.

Özellikle de Devr-i alem ettiği son macerasının bir bölümünde, Londra'da hırsızlığa gider gibi yeni kamuflaj giysisi ile caka satan Lara'yı görmelisiniz. Geliştirici Core Design, proje için yeni bir ekip oluşturdu. Bu ekip, şu sıralarda oyunun halihazırdaki motorunda ayarlamalar yaparak birkaç yeni hareket ekliyor. Ancak bu kez oynanışın, aksiyondan çok bulmaca çözmeye yönelmesi bekleniyor.

Eidos, *Tomb Raider III*'ü kazançlı tatil döneminde piyasaya çıkaracak. Oyun, çıktığında büyük bir olasılıkla pazarda kalan, 3D hızlandırıcı gerektirmeyen pek az oyundan biri olmanın ayrıcalığına sahip olacak. Elbette bir hızlandırıcınız olması yine de yararınıza.



tüm zamanların en iyi 5



oyunu

PC Gamer'ın tüm zamanların en iyi 50 oyununu Mayıs 1997'de belirlemesinden bu yana oldukça fazla zaman geçti. Listede yer alması gereken birçok şaheser oyun piyasaya çıktı. Bazı demirbaşlar ise listedeki yerlerini ısrarla korudu. Sonuçta PC'deki en iyi oyunların güncel ve kesin bir listesi ortaya çıktı. İçeri buyrun...

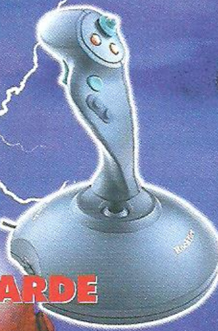
PC GAMER EDİTÖRLERİ


FIRE DINO


FIRE PLUS

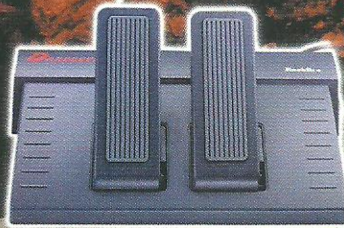

GLIDE ZIPPER II


MAYA FIGHTER

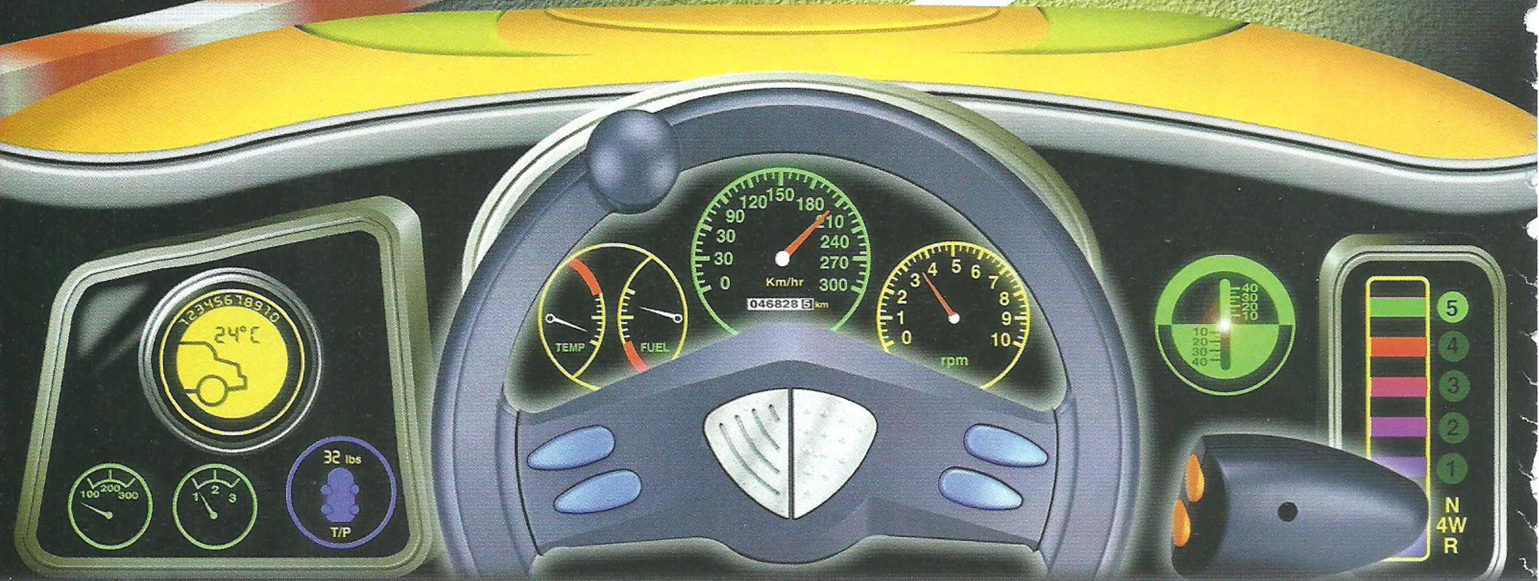

AVANT GARDE


SPACE KNIGHT


DAREDEVIL


DAREDEVIL


CUPID

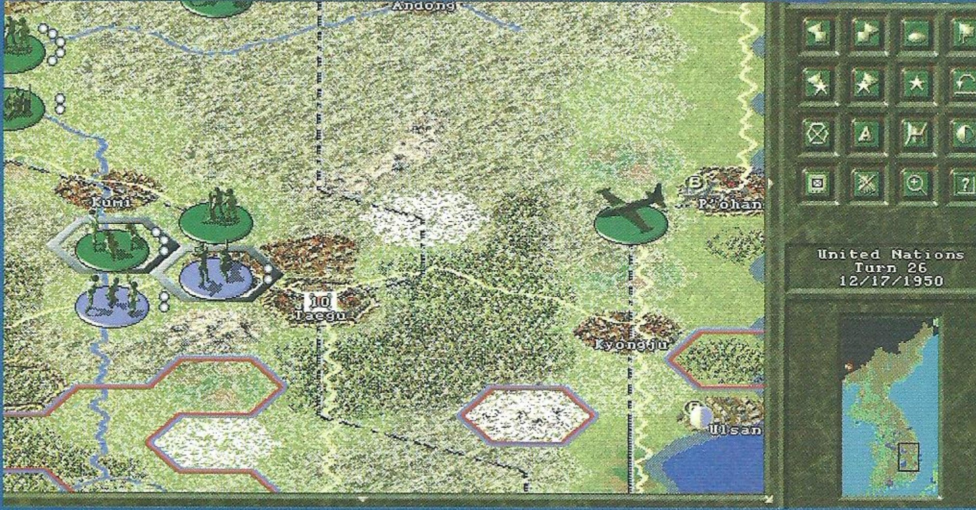


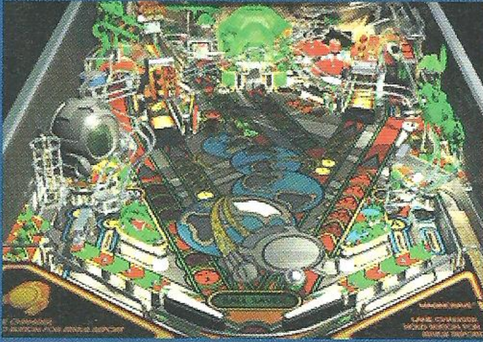
The Operational Art of War

★★★★ TALONSOFT ★★★★

50

Efsanevi savaş oyunları tasarımcısı Norm Koger, en iyi yapıtı sayılabilecek bu oyuna hayat boyu edindiği sevgi ve deneyimini kattı. Oyun, 1939-1955 yılları arasındaki bütün çatışmaları kapsıyor. *TOAW*, tarihi savaşları yeniden yaratma ya da hayal gücünüzün ürünü bir savaşı yaratabilme olanağı sağlıyor. Ayrıca, şimdiye kadar hazırlanmış olan en güçlü ve en zarif senaryo tasarımına da sahip bir oyun. Ordularınızı 100 değişik düzende yayabilir ve 500 alt birimi kontrol edebilirsiniz! Savaş tarihiyle yakından ilgili olan her oyunsever için bu oyunun Holy Grail'den geri kalır yanı yok. Önceden hazırlanmış senaryolar (bazıları ayrı bir oyun olarak satılabilecek kadar büyük) taze ve aksiyon dolu. *TOAW* gerçekten de karmaşık bir oyun olmasına rağmen, temel mekanizması ilk kez oynayanlar için yeteri kadar açık. Kendinizi bir kere kaptırdığınızda oyunun püf noktalarını hevesle keşfedeceksiniz. Koger bir başyapıt yaratmaktan geri kalmamış.





Pro Pinball: Timeshock

★★ EMPIRE INTERACTIVE ★★

49

Tilt oyunları hiç bir zaman aksiyon ve strateji oyunları kadar yankı uyandırmayı başaramadı. Ancak şimdiye kadar böyle bir ayrıcalığı hakedecek bir tilt oyununu seçmemiz gerekirse, bunun için tek adayımız *Pro Pinball: Timeshock* olacaktır. Bir çok tilt oyunu, gerçek tilt görünümü ve duygusu verecek üzerine düşeni yapıyor. Fakat *Timeshock*, inanılmaz masa dizaynı, şaşırtıcı grafikleri ve doğru top fiziği ile diğerlerini gölgede bırakıyor. Oyunda sadece bir masa olmasına karşın, gerçek tilt fanatiklerince dizayn edilmiş bir başyapıt olduğu kolayca farkediliyor. O kadar iyi ki, bu masayı gerçek hayatta da görmeyi çok isterdik.

You Don't Know Jack Huge

★★ BERKELEY SYSTEMS ★★

48

Son on senedir yapılan bayağı soru/cevap PC oyunlarından sonra *"You Don't Know Jack"*, gösterişli yarışma program stili, iyi hazırlanmış multimedyası, eğlendirici soruları ve durmaksızın insana dizini dövdürecek kadar komik olmasıyla, karalanmış ve uyumakta olan bu tarzı canlandırdı. Üç oyuncuya kadar, bir parti atmosferinde, daha önce görülmemiş şekilde yenilgiyi kabullenememe, küçük düşürücülük ve hatta yarışmacıların kazandığı sanal para ödüllerinde bile yapılan hilelerle oynanılabilir. Jack serileri, spora, sinemaya ve televizyona ayrılan bölümleriyle her geçen gün artmaya devam ediyor. Fakat şu anki Jack 1,2 ve 3 bölümlerini içeren "Huge" toplaması en ideal olan esaslı bir set.

13 The Darth Continent
African Nation or Star Wars™ Character?
Boba Fett
1 nation
2 character
4 skip
$3,000
1 Lisa $2,000

"Benim herhalde en severek oynadığım adventure *'Indiana Jones: The Last Crusade'*dir. Oyunun beni bu kadar etkilemesinde Indy serisinin payı da büyüktü tabii ki. Şirin grafikleri, komik esprileri ve çıldırtıcı aksiyon sahneleriyle zamanın tam bir başyapıtıydı. Özellikle Indy'nin Nazi askerleri tarafından sıkıştırılınca önce bir deri ceket satıcısı olduğunu iddia edip daha sonra da askerler yutmayınca yumruklarını konuşturması gerçekten harikaydı."



GÜV

50
49
48

47 46 45 44

Tomb Raider

★★★★ EIDOS INTERACTIVE ★★★★

Şimdi ise alıştığımız bir isim, *Tomb Raider*. Bu oyun, şöhretini "aksiyon ve adventure" gibi birbirleriyle kıyaslanamıyacak iki tarzı, daha önce görülmemiş bir stil ve kabiliyetle yaratıcı bir şekilde birleştirerek kazandı. Hatta iki koca yıl geçmesine rağmen hala bir numara. Ayrıca oyun dünyasına, en gizemli kahramanlarından birini, cüretkar dağcı Lara Croft'u kazandırdı. Lara Croft, bayan misyonerlerin de, geçmişin alışılagelmiş kas yığını erkek kahramanları kadar iyi olmasada hayal gücümüzü harekete geçireceğini kanıtladı. Bugünlerde biraz modası geçmiş gözükse de, oynaması hala olağanüstü ve post-modern oyun tarihinin bir parçası.

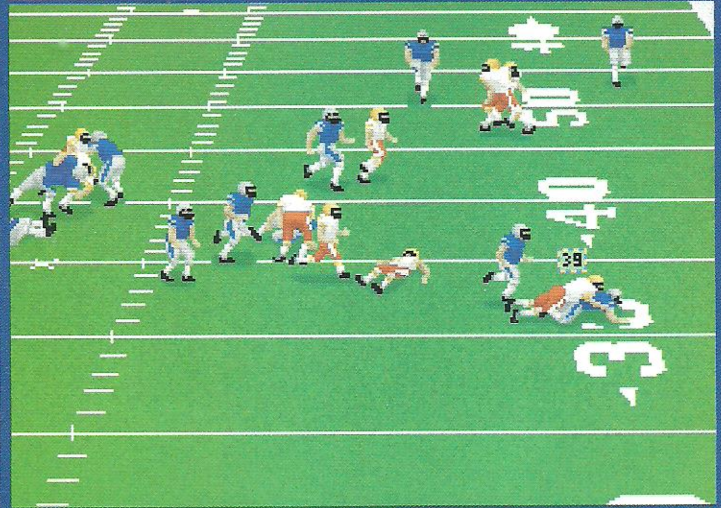
47

FPS: Football Pro

★★★★ SIERRA ★★★★

FPS: Football Pro, her bölümünde zengin istatistiki bilgi yanında oyunculara, kendi oyunlarını oluşturma ve kaydetme olanağı da sağlıyor. Oyun her arcade meraklısı için yeteri kadar sert. Aynı zamanda kusursuzca işlenmiş strateji unsuru, en koyu strateji severlere bile yeterli malzeme sağlıyor. Bu oyunda her şey var: Ligdeki oyuncuların hayat boyu istatistikleri; acemileri geliştirme olanağı ve tecrübeli oyuncuların emekliye ayrılmasının verdiği hayal kırıklığı. *FPS: Football Pro*'daki oyuncuların maç, lig ve hatta takım değiştirebilmesi geniş ve çoşkun online kitlesinin de artmasını sağladı. Bu oyun, hala Amerikan Futbolu oyunlarının en iyisi.

46



Master of Orion

★★★★ MICROPROSE ★★★★

Master of Orion'ın çıkmasından önce sayısız galaksiyi ele geçirme oyunları vardı. Fakat bunlardan hiçbiri bu tür oyunların klasik öğeleri olan keşfetme, araştırma, kaynak yönetimi ve yıldızlar arası çatışmaları bu derece mükemmel dengeyle birleştirememişti. *Master of Orion*, her ne kadar demode gözükse de, harika bir bilimkurgu uzay epiği. Ustalıkla hazırlanmış oyun arayüzü, egzotik ve biçimsiz yaratıklardan oluşan içeriği, galaksi türü oyunlarla ilgili ön yargının ortadan kalkmasına yardımcı oldu. Ayrıca seçeneklerin bolluğu da oyuna derin bir içerik kazandırıyor. Farklı dünyalar yaratımı ile etkileyici bir uzay operası arasındaki denge tam kıvamında. Zamanının en güçlü yapay zekası özelliğine sahip diplomatik unsurunun bir eşine rastlanmamış ve şimdiye kadar da çok taklit edilmiştir. Oyunu kazanmak, kurnazlık ve kötülüğün ince bir karışımını gerektiriyor. *Master of Orion* kendine fazla rakip bulamadı ve bütünlüğü bir sonraki versiyonunda bile geçilemedi.

45

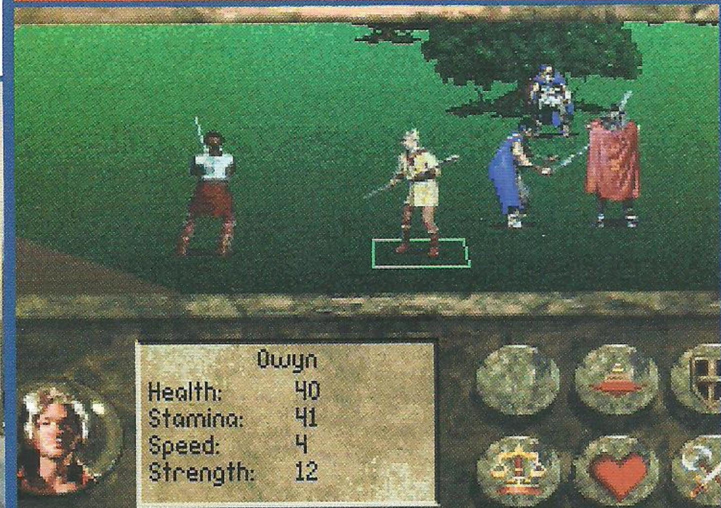


Betrayal at Krondor

★★★★ SIERRA ★★★★

Betrayal at Krondor ilk çıktığında fazla ilgi görmedi. Aslında Sierra, oyunu CD-ROM'da tekrar çıkarıncaya kadar roleplaying dünyası bu oyunun nasıl bir cevher olduğunu anlayamamıştı. Bu noktadan itibaren, işlerin doğru olarak nasıl yapılacağının en mükemmel örneği olarak *Betrayal at Krondor*, RPG'cilerin gönüllerinde taht kurdu. Raymond Feist'in en çok satan Midkemia romanlarından uyarlanan hikaye, yazarın da katkılarıyla roleplaying oyunları arasında en iyi senaryoya sahip oldu. Harika bir sıralı savaş sistemi, tonlarca kafa yorucu bulmaca, aylar süren oynanabilirlik bu RPG'yi yılların eskitemeyeceği bir klasik yapıyor.

44



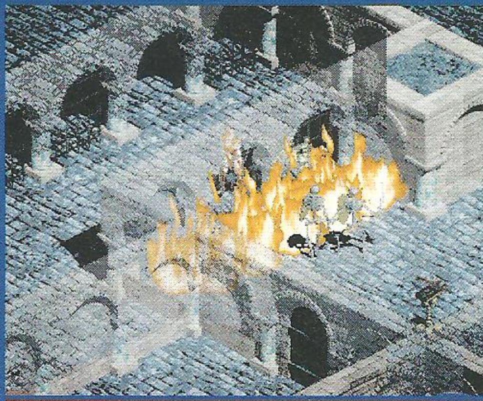
Close Combat: A Bridge Too Far

MICROSOFT

43

Bu farklı bir savaş oyunu. Hem de acayip farklı! Arnhem'de bulunan Rhine köprüsü üzerindeki (çok kötü bir kader) cesur Müttefik hava saldırısında, bölüklerinize ister Müttefikler'in ister Almanlar'ın tarafında komuta etmenizi sağlıyor. Zafer ya da yenilgi, komutan olarak sizin sağduyunuza bağlı. Harika bir şekilde canlandırılmış birlikleriniz savaşın dönüm noktasında gerçek askerler gibi hareket ediyor, savaşıyor ve karşılık veriyor. İsimleri, yararları ve kusurları onları gerçekten kişiselleştiriyor. Tank hareketleri, patlamalar, bina ve arazi hasarları en canlı haliyle resmediliyor. Tıpkı kahramanlık, başarısızlık, ölüm, korkaklık ve bitkinlik gibi. Gerçeklik çok acı: Adamlarınız ölüyor, çıldırıyor, korkudan siniyor ve bazen da şaşılacak kahramanlıklar gösteriyor. Sonuç? *Close Combat: A Bridge Too Far*, Er Ryanı Kurtarmak'ın savaş oyunu.





Diablo

BLIZZARD

42

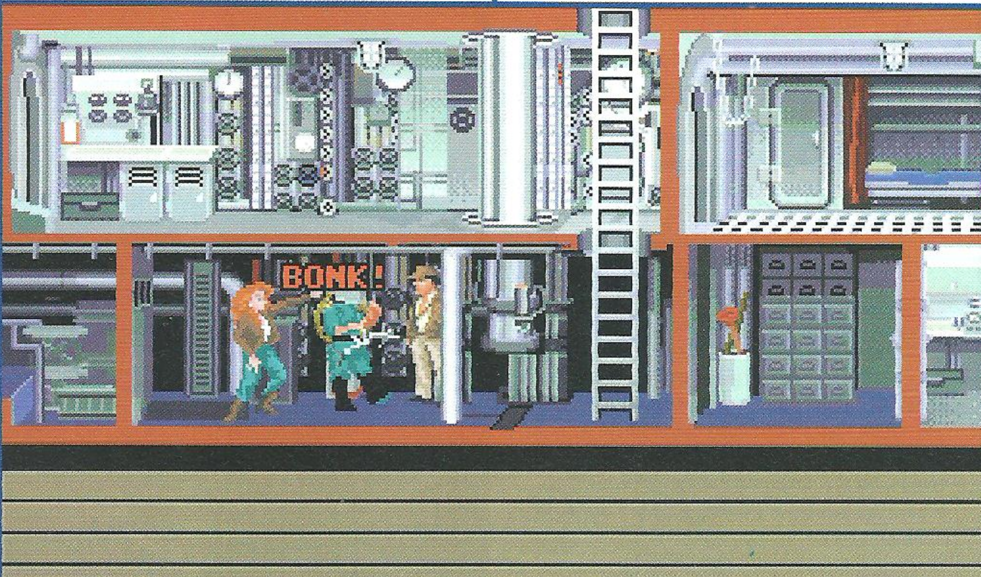
Ne tam olarak bir roleplaying oyunu, ne de bir aksiyon. *Diablo*, 1997 sonlarında çıktığında kısa süre sonra bir kenara atılan oyunlardan olmamaya kararlıydı ve tüm zamanların en başarılı PC oyunlarından biri oldu. Her ne kadar konvansiyonel oyunlar kategorisi içinde tam olarak tanımlanamasa da, bu yılın en ilginç ve en bağlayıcı oyunlarından biri olmayı başardı. Oyundaki canavarların, silahların ve mahzenlerin dağılımından, ürpertici müziği ve ses efektlerine kadar *Diablo*, hemen hemen kusursuz bir oyun deneyimi. Bir de buna modem üzerinden veya Blizzard'ın kendi battle.net'inden bedava multi-player desteği de eklenince gerçek bir klasik ortaya çıkıyor.

Indiana Jones and The Fate of Atlantis

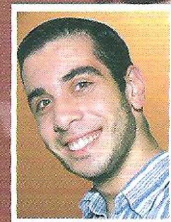
LUCASARTS

41

Dünya sabırla bir başka Indiana Jones filmi bekliyor. Oysa ki oyunseverler, Indy'nin mükemmel maceralarından birini LucasArts'ın olağanüstü grafik adventure oyununda tekrar tekrar yaşayabilirler. Orijinal öykü, film üçlemesinin yan ürünü olarak gözalıcı biçimde işlenmiş. Indy, zamana karşı yarışarak kayıp sualtı kenti "Atlantis"i bulmak için ilerliyor. Tabii ki Naziler oraya varmadan önce... Zorlayan öyküsü, zekice hazırlanmış bilmeceleri, müthiş karakterleri ve diyalogları, bol mizahı ve öykü içindeki farklı ilerleme yolları... İşte tüm bunlar, LucasArts için bir kilometre taşı ve türünün en başarılı örneği olan oyunu bütünlüyor. Dünyanın her yerindeki Adventureseverlerin oynaması gereken bir oyun olarak kalacak.



Listede yerini tam olarak bulamamış olabilir; ama vaktimin çoğunu bilgisayar başında harcadığım bir oyun *Worms 2*. Belki müthiş grafikleri olan bir oyun değil, belki 3Dfx desteği de gerektirmiyor ama bu açıklarını oyunun oynanabilirliği kapatıyor ve sizi bilgisayar koltuğuna çiviliyor. Bir de buna Internet üzerinden oynama olanağı eklenince... Harika! Bana en zevk veren de işte bu. Ekranda basit bir solucan olarak gördüğün insan, kana susamış bir Yunanlı bile olabiliyor. Keyif alacağınıza inanıyorum.



GÖKHAN TÜZÜNGÜÇ
JUNIOR ART DİREKTÖR

40
39
38

First-person grafiklerine ve *Diablo*'nun FRP olduğu iddialarına asla alışamadım. Tam FRP'lere olan inancımı kaybediyordum ki, *Fallout* her şeyi değiştirdi. Sadece artık sıkıcı hale gelen eski çağ dehlizlerinden bizi kurtarmakla kalmadı, FRP'lerin esaslarını da yeni baştan belirledi. *Fallout*'un ayrıntılı karakter özellikleri ve yetenekleri, karakter geliştirme olgusunu yeniden yarattı. Ve bugüne dek hiçbir FRP'nin başaramadığı kadar oyunun içinde varolduğum hissini veriyordu. Bir FRP'den başka ne bekleyebilirsiniz ki?



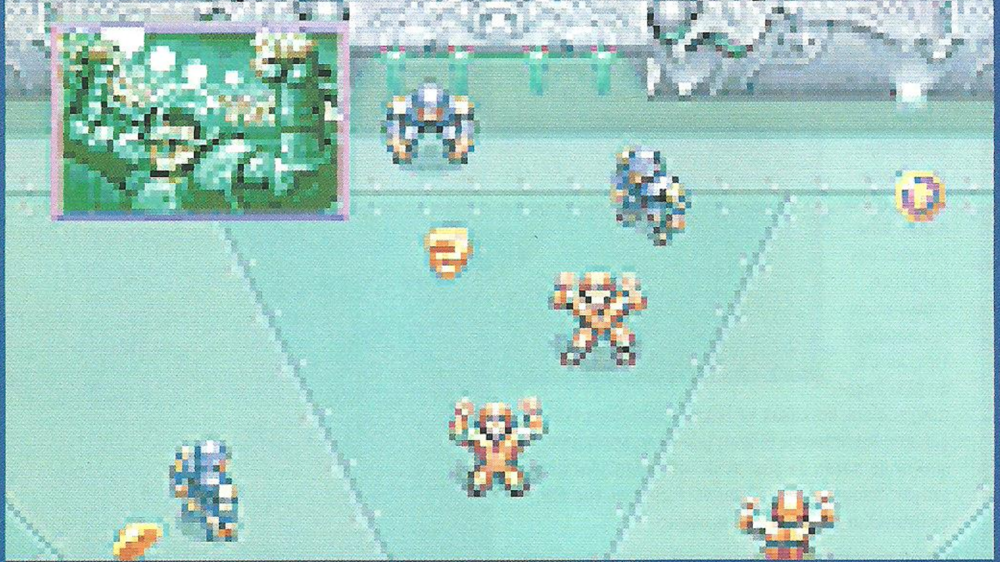
TUĞBEK ÖLEK
TEKNİK EDİTÖR

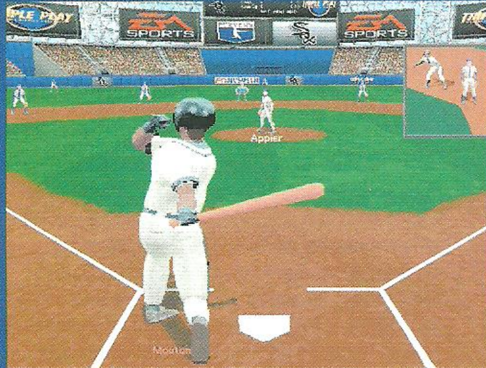
Speedball 2: Brutal Deluxe

★★★★ RENEGADE ★★★★

40

Son günlerde, *Hyperblade* ve *Blood Bowl* gibi geleceğin spor oyunları fazla bir gürültü yapmadan gelip geçmekteyken içlerinden biri, beş yıl sonunda bile otoritesiyle hala bu alt türün zirvesindeki yerini koruyor. *Speedball 2: Brutal Deluxe* her şeyin serbest olduğu iki takımla oynanan basketbol ve futbol karışımı bir oyun. Ağır zırhlılarla donatılmış dokuz oyuncunuzu, geleceğin metalle kaplı arenasının içinde oynatıyorsunuz. Oyuncu hızlandırmaları ile skor katlamaları, hız ve ustalık gerektirirken, sınır tanımaz gaddarlık da oyuna ayrı bir zevk katıyor (oyuncuları vahşice oyundan atmak olumlu bir biçimde teşvik edilmiş). Her ne kadar grafikler ve sesler bugünün standartlarının çok gerisinde kalsa da *Speedball 2*, şimdiye kadarki en komik spor oyunlarından biri.





Triple Play 97

★★★★ EA SPORTS ★★★★

38

Her ne kadar beyzbol mükkemmeliyetçileri ve istatistik hayranları bu seçimi reddetseler de *Triple Play 97*, atmosferi aksiyona dayalı elimizdeki en eğlenceli beyzbol oyunu. *Triple Play 97*, takipçileri kadar geniş bir içeriğe sahip değil; aşırı bir donanım da gerektirmiyor. Fakat, yeteri kadar hızlı ve bağlayıcı. Muazzam sunumu ve iki yorumcusuyla, oynayanları hiçbir oyunda olmadığı kadar özgün bir beyzbol maçı atmosferine sokuyor. *Triple Play 97*'nin oyun kontrol zinciri ve multiplayer eğlencesi henüz geçilebilmiş değil. Kin dolu ofis maçları ve turnuvalar sebebiyle kaybedilen sayısız yaz günleriyle *PC Gamer* ekibi bunu bir kez daha kanıtlıyor.

D/Generation

★★★★ MINDSCAPE ★★★★

39

Sade 16 renk izometrik grafikleri ve gıcırtılı ses efektleri ile *D/Generation*, yıllar geçtikçe estetiğinden bir şeyler kaybetse de oynanabilirlik ilk günkü kadar taze ve cezbedici. Basit, eğlenceli arcade adventure'ların klasik günlerinde doğan *D/Generation*'da futuristik bir kurye rolündesiniz. Oyun boyunca kendi ölümcül organizmaları tarafından ele geçirilmiş bir biyolojik silah firmasının koridorlarında ve ofislerinde dolaşmak zorundasınız. Mükemmel ayarlanmış sessiz bir gerilim ve korkutucu aksiyon arasındaki geçişleri, usta bilmeceleri ve müthiş öyküsüyle *D/Generation*, zamana karşı ayakta kalabilen bir başyapıt.





Ultima VII

★★★★ ORIGIN SYSTEMS ★★★★

37

Ultima VII birçok kişi tarafından, uzun süren bu serinin en iyisi olarak görülüyor. *Ultima*'yı mükkemmel ötesi yapan tüm özelliklere sahip olan yedinci bölüm, bilgisayar roleplaying sanatına da daha önce görülmemiş yeni bir form getirdi. Dolambaçlı bilmeceleri, bütünüyle interaktif dünyası ve tonlarca karakter etkileşimiyle *Ultima VII*, oyuncularına bir sonraki hareketlerini haftalarca düşündüren bir oyun. Avatar rölündeki erdemli, doğru ve dürüst karakteri oynamanın sistemi gerçek bir roleplaying gerektiriyor. Ayrıca öykü oyuncuları tekrar tekrar geriye döndürüyor. Eğer şimdiye kadarki bilgisayar roleplaying serilerinin en mükemmelini arıyorsanız, işte istediğiniz oyun.

Starflight

★★★ ELECTRONIC ARTS ★★★

36

Interplay, harika adventure oyunu *Star Trek 25th Anniversary*'i yayınlamadan önce, *Starflight* PC de yaşayabileceğiniz en esaslı Star Trek oyun deneyimiydi. Hatta bir Trek oyunu bile değildi. Çıktığından yaklaşık on sene sonra, bu bilimkurgu roleplaying oyunun grafikleri ve sesleri doğal olarak demode oldu. Fakat oynanabilirlik, bugünün en iyi RPG'lerinin bile kalitesini aşıyor. Bilinmeyen bir gezegeni araştırıp ağzına kadar değerli mineraller ve yaşam formları ile dolu olduğunu öğrenmenin heyecanını veya yeni bir yaratık ırkıyla ilk temasın gerilimini kim unutabilir ki? Yada para kazanıp geminize yeni bir kargo bölmü eklemenin heyecanını... Bu oyun klasik oyunlar listemizin neredeyse zirvesine oturuyor. Hepimiz oyunu, bugünün teknolojisiyle tekrar yapılmasını görmek istiyoruz. Sen ne dersin EA?

SHIP CONFIGURATION

CARGO PODS / ENGINES / SHIELDING / ARMOR / MISSILE LAUNCHER / LASER CANNON / BLASTO PODS / JUMP PODS

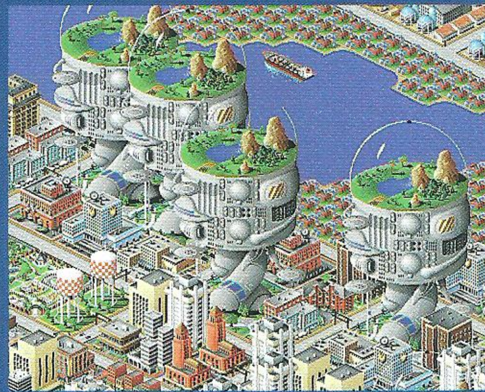
TOTAL PODS: 4 / ENGINES: CLASS 2 / SHIELDS: CLASS 2 / ARMOR: NONE / MISSILES: NONE / LASERS: CLASS 2

CLASS 1... / CLASS 2... / CLASS 3... / CLASS 4... / CLASS 5...

MASS: 150 TONS / ACCEL: POOR / SHYNEUM: 150.0M³

SHIP IS NAMED: ISS COCO MONKEY

BUY / SELL / REPAIR / NAME / EXIT



Sim City 2000

★★★★ MAXIS ★★★★

35

Bir şehri yönetmek ne kadar eğlenceli olabilir ki? Bütün gece *SimCity 2000* oynayıp gözleri şişen biri, aslında bunun ne kadar zevkli bir şey olduğunu kanıtlıyabilir. Orijinal *SimCity*, öncü dizanıyla serisinin diğer oyunlarına temel oluşturdu. Ama gerçek anlamdaki bir *SimCity* deneyimi, harika grafikleriyle bu oyuna yeni bir derinlik kazandıran devam oyunuyla mümkün oldu. Eğer büyüyen bir şehrin vergiden güvenliğe, eğitimden su teminine, bölgelemeden uzaylı yaratıklara karşı (evet, gerçekten) savunulmasına kadar her unsuru üzerinde kontrol sahibi olmak hoşunuza gidiyorsa, *SimCity 2000* sizi havalara uçuracak.

Doom

★★★★ ID SOFTWARE ★★★★

34

Doom, herhalde şimdiye kadar tüm zamanların en çok taklit edilen oyunu. Bu oyun *Wolfenstein 3D*'nin başlattığını devam ettirerek, çaylak 3D shooter türünü bugünkü güçlü statüsüne yükseltti. Bu ebedi klasikle id, kan miktarı ile oyunun hız veya şiddet derecesinden taviz vermeyi reddederek, aksiyon oyun türünün kurallarını baştan yazdı. *Doom*'un sözde 2D motoru *Quake*'in kendi dünyası tarafından çoktan geride bırakıldı. Yine de bugünün birçok 3D üreticisi, kendilerini vahşet ve zafer yoluna sokan bu oyunun aksiyon tarzı oyun anlayışını değiştirdiğini kabul edecektir. Teknolojik üstünlük savaşları'nın en sert biçimde geçtiği günümüzde bile, bu oyunu oynamak hala çok güzel.



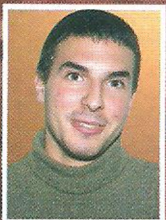
Bu listeyi hazırlama şansını yalnızca bana verselerdi, *Command & Conquer: Red Alert* ilk on içinde olurdu. Size bu oyunun real-time strateji oyunlarının en iyilerinden olduğunu söylememe gerek yok. Bu oyun sizin içinizdeki yok etme hissini ortaya çıkarıyor. Ama oyunun yapay zekasının düşük olması beni bu oyunu multi-player üzerinden oynamaya itti. İnanılmaz bir deneyimdi. Gerçek bir mücadele ve olağanüstü bir beyin savaşı. Akıllı olan kazanır!



GÜLDEN OHRİ
EDİTÖR

33
32
31

"Gecenin bilmemkaçında gözlerim kan çanağına dönmüş, sağ bileğim mouse tutmaktan sızlamakta iken hala daha birşey of the heavens, emerald staff of bilmemne sayıklıyorsam; kardeşim "halini iyi görmüyorum, beni korkutuyosun" diyorsa; monitörüm dayanamayıp bozuluyorsa (belki de ömrü o kadardı) sorumlusu *Diablo* gibi bir düpedüz bağımlılık yaratan bir oyunu, bağımlılığa zaten çok eğilimli olan benim gibi birinin hayatıma sokan Blizzard'dır."



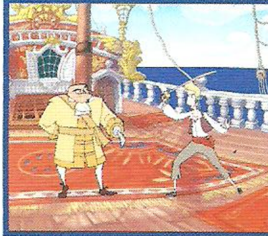
CÜNEYT HALU
EDİTÖR

The Curse of Monkey Island

★★★★ LUCASARTS ★★★★



PC oyunculuğunda nadir olmayan eğlenceli mizah, özellikle duyguyu dışa vuramayan "adventure" kuşağında katlanıldı. Fakat bu üçüncü bölümdeki Donkişotvari talihsiz maceracı, aşka çarpılmış vurulmuş, Guybrush Threepwood, Lucasarts tarafından harika bir stille kazandırılmış. Başrollerde canlı diyaloglar, zekice hazırlanmış gözlegörünür gaglar, göze garip kaçan harika karakterler, ve uçuk bilmeceler yer alıyor. İnsanı korkutan titreten ve en iyi Mel Brook filmlerindeki gibi gülmekten kırıp geçiren beceriksizliğe sahip bu kereste yığınları İspanyol sularında kolayca geziniyorlar. Becerikli (aynı zamanda budala) konusu şeytani (ama her zaman iyi niyetli) bilmeceler ve çıkışı olmayan durumlarla dolu. Oyun düşünceli bir şekilde, bilmeceden zorlananlar için kolay oynama seçeneğinide sunuyor. Efsane, elle çizilmiş harika grafikler oyuna daha önce görülmemiş bir çekicilik katıyor (En iyi Disney çizeri ile N.C. Wyeth'in romatik "korsan" boyamaları karışımı). Bu bir muhteşem, ebedi adventure, keskince yazılmış ve kusursuzca seslendirilmiş.



Might and Magic VI: The Mandate of Heaven

★★★★ 3DO ★★★★



Roleplaying sahnesine yeni gelen bir oyun. *Might and Magic VI*, sadece, bir roleplaying oyununun yapması gereken herşeyi yaparak Top 50 listesinde kendine yer edindi. Öncelikle de oynayanların sürekli daha da fazlasını istemelerine sebep olan destansı öyküsüyle. Basit ve aynı zamanda bütün özelliklere sahip dövüş sistemi, turn-based ve real-time seçeneklerinde oynama olanağıyla *Might and Magic VI*, insanı şeytanca tutsak ediyor. Muazzam oyun dünyası, çok sayıda sıralanmış karakterler, NPC'ler, yaratıklar, eşyalar ile eşsiz kabiliyet ve bölüm sistemi, oyunu oynamayı zevkli kıldığı gibi kapatmayı da güçleştiriyor. Roleplaying hayranlarının kolleksiyonlarına mutlaka katmaları gereken bir oyun.





EF 2000 2.0

★★★★ DID ★★★★



DID'in sofistike Eurofighter similasyonunun bütünüyle yeniden gözden geçirilmiş versiyonu oldukça çekici. Özellikle de inandırıcı ve çok seksi gelecek yüzyıl savaşçısı similasyonu, fazlaca detaylı dinamik savaş sistemi, bütünüyle multiplayer desteği ve çok yönlülüğü ile her yerdeki en gözde online"uçak filosu"yla. Grafiklerden söz etmek gerekirse, o kadar muhteşem ki bugünün en son uçak savaş similasyonları ucundan bile yakalayamıyor. DID'in bir sonraki projesi, harika *F-22 ADF*nin yenilenmiş bir versiyonu olan *F-22 Total Air War*. Eğer bu oyun da *EF2000 2.0*'ın orijinal *EF2000* üzerinde yaptığı gibi büyük bir gelişim gösterirse, bir sonraki "tüm zamanların en iyi oyunları" listemizde görmeniz yüksek bir olasılık.



Worms 2

★★★★ MICROPROSE ★★★★

30

Oyunlar, genellikle, çok fazla detay içermedikleri sürece en iyi olmuşlardır. *Worms 2*, tamamen alışkanlık yaratan, aksiyon ile strateji karışımı komik ve orijinal bir oyun. Karşı takımdaki karikatürize edilmiş kızgın küçük solucanlar, arazi üzerinde sırayla birbirlerini sınflandırılmış çılgın silahlarla patlatıyorlar (Bazooka'dan Super Sheep'e, Crayz Old Lady'den Holy Hand Grenades'a kadar her şey). Son kalan solucan, oyunu kazanıyor. Kulağa basit gelebilir; ancak eğri büğrü bölüm tasarımı ve silahların beklenmedik şiddeti, umduğunuzdan çok fazla kurnazlık ve taktik alıştırması gerektiriyor. Ayrıca multi-player'da oynamak da şahane zevkli.

Quake

★★★★ ID SOFTWARE ★★★★

28

Kelimenin tam anlamıyla bir klasik. Teknik olarak daha üstün olan devamının çıkarılmasına karşın en koyu internet oyuncuları, hala, *Quake*'in uzun süren cazibesine bir vasiyeti yerine getirir gibi sadıklar. Gerçekten de, çoğu kişi ilkinin daha kusursuz olduğuna inanıyor. Her ne kadar oyunun grafik motoru *Quake II, Unreal* gibi diğer birçok oyunun gerisinde kaldıysa da, orijinal *Quake,* şimdiye kadar yapılan en bağlayıcı, uyumlu ve nabız hızlandırıcı bir 3D shooter oyunu. Yarattığı etkisiyle bütün PC oyunculuğunu sonsuza kadar değiştiren *Quake'* in, bu türe katkısı paha biçilemez. Kendine saygısı olan bir oyuncuda bu oyunun bir kopyasının olmaması mazaret kabul etmez.



Duke Nukem 3D

★★★★ 3D REALMS ★★★★

29

Başlarda *Doom*'u alt etmeye çalışan oyunlardan biri gibi çıktıysa da hemencecik ilah bir oyuna dönüştü. *Duke Nukem 3D,* rutubetli mahzenler ve kasvetli atmosfer üzerine kurulu olan bu türü, komedi ve değişik davranış unsurlarıyla tanıştırdı. Bu ele avuca sığmaz aksiyon dolu oyunda Duke, canavarları şehrin sokaklarında, sinemalarda, striptiz kulüplerinde, metroda ve bir futbol sahasında ustaca kırıp döküp ortalığı mahvediyor. Yanlış düşünceye kapılmak ve özür dilemek yok. Kötüler kıçlarına bir roket yemeyi hak ediyorlar. Duke, bunu striptizcilere bahşiş vermek üzere durmayı da ihmal etmeden kendine has bir stille yapıyor. Şimdilerde motoru bir antika olsa da, *Duke Nukem 3D*'nin muhteşem multi-player'ına ve sınırsız patlamalarına atılın. Hadi gel de belanı bul!





Gabriel Knight: The Best Within

★★★★ SIERRA ★★★★

27

PC *Gamer* ekibinin ateşli tartışmalarının yegane konusu, en iyi 50 oyun arasına hangi Gabriel Knight macerasının girmesi gerektiği üzerineydi; serinin ilki olan *Sins of the Fathers* ya da devamı *The Beast Within.* Sonuç olarak, hızlı ilerleyen öykü anlatımı, sınırları zorlayan gerilimi ve şimdiye kadar bir oyunda görünen en iyi full-motion video kullanımıyla *The Beast Within* galip geldi. Her iki Gabriel Knight oyunu da gerçekten oynamaya değer. Ancak ikincisi, kusursuz heyecanı ve parıltılı grafikleriyle diğerini geride bırakıyor.

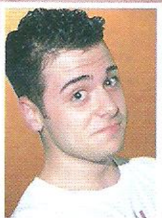
Oynadığım her oyunu sahiplenip bir o kadar da iltifat göstermem, mütevazılığımdan olsa gerek... Bu sebepten bana sorduklarına "Yaa Gülçin, en sevdiğin oyun ne ola?" deyu, ilkin ne diyeceğimi bilemedim. "Ben bi istiareye yatayım" dedim. Zor oldu ama temiz oldu, verdim kararımı. *Sanitarium* efem, şu hayatta en sevdiğim oyun *Sanitarium.* Nasıl dozunda gerilim, nasıl güzel senaryo, nasıl güzel uygulama, şahane sözün özü. İşte bu ince ayrıntılar üzerinde gidip gidip geliyorsunuz. Severim, oynarım. Eee?



GÜLÇİN HATİHAN
KONUK YAZAR

26 25 24

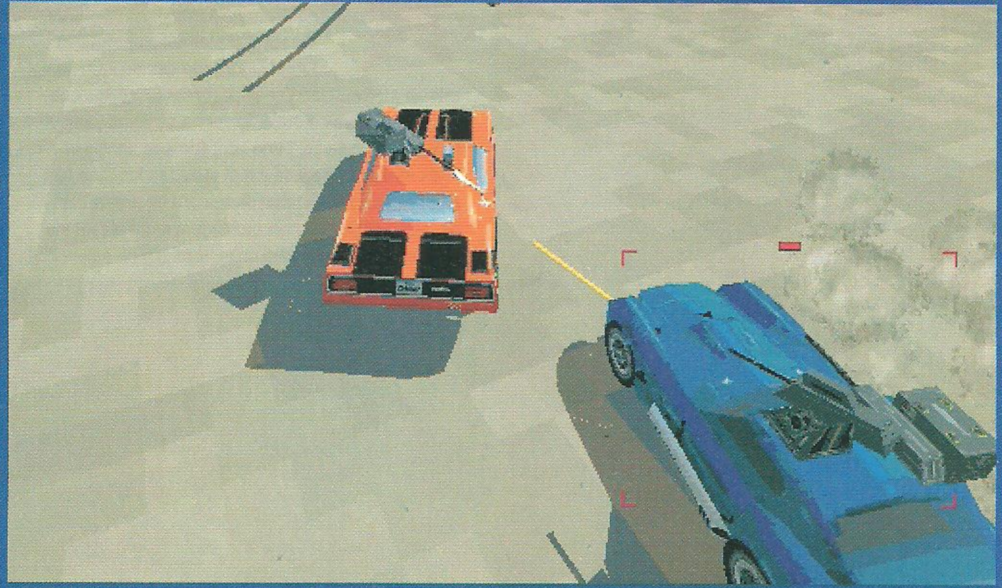
"Boş zamalarımda bilgisayar oynarım, geri kalan zamanlarda ise *Jedi Knight*. LucasArts'ın StarWars serilerinin bir kompostosunu yapmadığı kaldı. Bu tarz oyunların tek eksiği olan "konu"yu harika grafikler ve karakterlerle iyice harmanlamış. Oyunun add-on paketi olan *Mysteries Of Sith* ise ilkine gölge düşürecek kadar muhteşemdi. Multi-player olanağı, boğazında kılçıkla dolaşan kara şövalyeyi bile oynamanızı sağlıyor. Güç sizinle olsun"



Interstate '76



Bu oyun belki de son on senede çıkan en orijinal aksiyon oyunu. *Interstate'76* ilk çıktığında, bir first-person araba savaş oynunun bu kadar iyi yapılması oyuncular için bir süpriz oldu. Oyun oluşturulurken 1976'nın alternatif tarihinden ilham alınmış. Oyundaki araçların çeşitleri, o yılların en pahalı ve güçlü arabaları gibi romanlaştırılmış. Ayrıca 1970'lerin dehşet film müzikleri oyuna orijinallik katmış. Hepsinden iyisi, tek kişilik görevler, harika öykü akışıyla birbirlerine bağlanmış. Ara demolar, oyun içi grafikleriyle eksiksizce birleştirilmiş. Multi-player olanağı bizleri, haftalarca birbirimizin çevresinde turlamasına neden oldu.



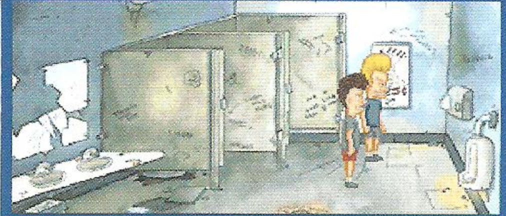
Sid Meier's Railroad Tycoon

MICROPROSE



Meier'ın en akıllıca ve orijinal fikri her eğilimin ses getirmesi gerektiğiydi. Bu da Amerikan tarihindeki ticari büyüme yıllarında geçen merhametsiz "paragöz patronlar"ın simülasyonuyla kendini gösterdi; üzerinde en büyük pazarlıkların yapıldığı tren setiyle. Oyunda işletme uygulamalarını engelleyen rekabet yasasının olmaması, oyuncuların açgözlülükle rotalarını çoğaltmalarını sağlıyor. Piyasada tekelleşip, mallarını ustalıkla idare ediyorlar. "Düşük fiyata al ,yüksek fiyata sat" mantığıyla haraket edip, kısaca hiç acımadan yarışı kızıştırıyorlar. *Railroad Tycoon*'da kendi krallığınızı yaratmak başdöndürücü. Amatörlerin bile Amerikan Altın piyasasını alt üst edebildiği kapitalizm çarkının işlediği yılları yakalayan en iyi oyunlardan biri.





Beavis and Butt-head in Virtual Stupidity

VIACOM



MTV'nin popüler çizgi film ikilisinin, sırf para için, "*Beavis and Butt-head in Virtual Stupidy*" adıyla oyunlaştırıldığı fikrine kapılmak oldukça kolay. Fakat, bizler eminiz ki, aynı tarzda oynanabilirlik sunan ve bu derece ustaca işlenmiş bir adventure oyunu nadiren çıkıyor. Öte yandan oyun, bu budala ikiliden beklediğiniz tüm tuvalet mizahını ve espirlerini de sunuyor. *Virtual Stupidty*, harika bilmeceleri, akışkan arayüzü ve asıl öyküye sadakatiyle hatırı sayılır bir adventure oyunu. Bütün bunlara ek olarak serilerin yapımcısı Mike Judge'ın, Todd'un çetesine katılmaya çalışan kahramanlarımızın seslerini canlandırması bile bu oyunu tek başına komik yapmaya yetiyor. Adventure oyunları adına şahane bir parça ve bunu söylemekten hiç çekinmiyoruz.

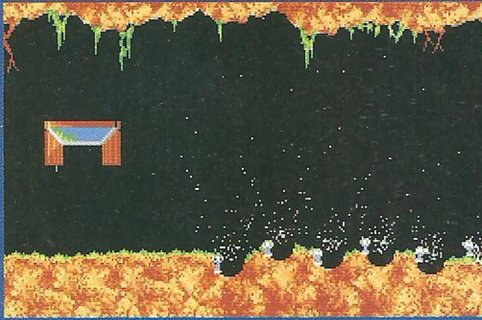


Chuck Yeager's Air Combat

ELECTRONIC ARTS



Evet, mutlaka bugünün uçuş simülasyonları daha gerçekçi (ve kıyaslanamayacak kadar daha karmaşık). Ama hiçbiri, kesinlikle hiçbiri, bu klasikten daha fazla katıksız eğlence içermiyor. Görevler, 2. Dünya savaşından Koreye ve Vietnam'a dek yayılıyor. Oyunun muhteşem editörü, herhangi bir uçağı bir diğerine karşı sürmenize olanak sağlıyor (Örneğin, Mustang'lar B-52lere karşı). Uçmak kolay ve kimse de "tam uçuş modelleri" için dırdır etmiyor. Çünkü Mustang'lar, Focke-Wulf'lar ve Sabreler oyuncuya doğru hissi veriyor. Yeager'ın bizzat kendisi koçunuz olarak öğütler veriyor (ya da şefkat gösteriyor) ve temel uçuş talimatlarını bildiriyor. Açıkça modası geçmiş olmasına karşın, grafik sunumu ve aksiyonu öylesine iyi ki, kısa zamanda detaylı olarak haritalandırılmış arazileri ve 3D hızlandırıcıları unutacaksınız. Havalı jet simülatörlerinden bugünlerde çok var; ama hiçbiri bu yaşlı kurttan daha fazla it dalaşı zevki veremiyor.



Lemmings

PSYGNOSIS



Bir oyun uğruna, yemekleri ve uykularınızı kaçırıp saçlarınızı yolduğunuzda, hard diskinizde özel birşey olduğunu bilirsiniz. Ve *Psygnosis*'in klasiği *Lemmings* bu üçüne de haftalar boyunca sebep olacak birkaç oyundan yalnızca biri. Gün geçtikçe yıllanan bu puzzle oyunu, oyunculara daha önce görülmemiş bir bilmece türünü tanıttı. Sık sık taklit edilmesine karşın hiçbir zaman daha fazla geliştirilemedi. Amaç çok basit: Yüz tane kıt zekalı yaratığın hareketlerini, kaçınılmaz sonları yerine emniyetli bir yere taşımak için, tuzak ve tehlikelerle dolu olan ölümcül 2D bölümler serisi boyunca yönlendirin. Çok fazla bir şey değilmiş gibi görünebilir ama oynanışı hala ilk piyasaya sürüldüğü günkü kadar yeni ve bağımlılık yapıcı.

Alone in the Dark

I•MOTION



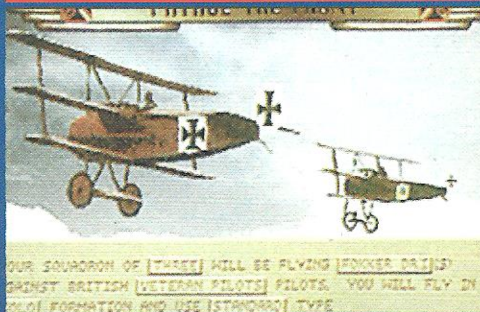
Capcom'un zombi istilasına uğramış *Resident Evil*'ı kimi deli programcıların aklında sadece bir fikirken I-Motion, 1993'lerin "Aşk Gemisi" ilhamlı korku festivali *Alone In The Dark* ile bilgisayarlı korkunun standartlarını belirledi. *Alone In The Dark*'ın insanın kanını donduran atmosferi, hoş grafikleri, aksiyon dolu oynanışı birkaç seri doğurdu. Ancak oyunun orijinali, tüyler ürperten hikaye çizgisi ve ürkünç yaratıkları sayesinde serinin en yüksek noktasındaki yerinde duruyor. Perili bir konağı araştırmak üzere kiralanmış bir Victoria çağı dedektifi olarak, hayaletimsi karakterler, öbür dünya mezhepleri ve uzun zamandır ölü bir korsanın kabus dolu dünyasını çözmeye başlıyorsunuz. *Alone In The Dark*, bizim aklımızı çıkardı ve bahse girerim sizlere de aynı şeyi yapacak.



Red Baron

SIERRA

Gerçek erkeklerin bile paraşütlerden çekindiği, organize cinayetlerin hala bir şovalyelik pelerinine sarmalandığı bir çağdan derinlemesine bir hava savaşı. Gerçekten de Göklerin Şovalyeleri! Teke tek mücadele etme hissi oldukça keyifli. Yedi yıllık grafikleri bile şaşırtıcı derecede oyunu destekliyor. Kariyer modları inandırıcı. Tarihe dayanan ve sonradan üretilmiş bölümlerin bolluğu oyuna müthiş bir yeniden oynanabilirlik değeri veriyor. *Red Baron*'dan daha hoş ve daha yeni Birinci Dünya Savaşı uçuş similasyonları var (Buggy ve az pişmiş devam bölümü *Red Baron II*). Ama hiç biri orijinaliyle aksiyon, çeşitlilik ve kolay oynanabilirlik açısından boy ölçüşemiyor. Dynamix, ilk seferinde her şeyi iyi becerdi ama devam bölümünde oyunun içine esaslıca etti. Er ya da geç *Red Baron*'ın tahtına oturulacak ama şu anda gökleri o yönetiyor.



Benim için bir oyunu güzel yapan, aklımdan çıkmamasıdır. Eve gitmek üzere ofisten ayrıldığımda özlemini duyduğum şey sıcak bir yemek ve pofuduk terliklerim değil de bilgisayarın başına oturmaksa doğru iz peşindeyim demektir. Ve bana bu hissi ilk yaşatan oyun *Quake* oldu. Size oyunun harika görüntülerinden, ödüllü motorundan, silah çeşitlerindeki bolluktan falan bahsedecek değilim. Ben sadece akşam yemeğinden önce işlediğim kanlı cinayetlerin yarattığı huzur ortamını bilmenizi istedim.



ARZU DUYMAZ
EDİTÖR

19
18
17

Sid Meier, oyun dünyasına gönderilen bir Mesih! Ve tabii *Civ*'de onun bizlere sunduğu cevher. 1991'den beri bitmek bilmeyen bir hırsla uygarlığımızı kuruyoruz, tarih yazıyoruz ve sonuçta bir yaman çelişki olarak koca dünyanın ufak insanları arasındaki yerimize dönüyoruz. *Civ*'leri birbirinden ayrı düşünmek, benim için çok kolay değil; çünkü oynanış, grafikler ve birimlerdeki birkaç fark bir yana, bu oyunların en önemli özelliği her ikisinde de ortak olan felsefesi.



SERPİL ULUTÜRK
EDİTÖR

Myth

★★★★ BUNGIE ENT. ★★★★

19

Aynılık yığını altında yavaş yavaş boğulan bir tür için *Myth*, bir nefeslik taze hava. Amerika'da 1997 en iyi Real-Time Strateji Oyunu Ödülü'nün sahibi *Myth*, RTS oyunlarını çevreleyen geleneksel bilgeliğin yanlış olduğunu ortaya çıkartıyor. *Myth*, insanları Fallen Lord'larla karşılaştıran ortaçağ dekorundan devrimsel 3D motoruna kadar her bölümünde tümüyle yenilikçi bir strateji deneyimi sunuyor. Single-player uğraştırıcı ve korkunç bir gezinti. Ayrıca, bunge.net'teki çeşitli oyunlar bir real-time strateji oyunlarının kafa kafaya savaştan daha fazlasından meydana gelebileceğini kanıtlıyor. Bu modern bir klasik.



Ultima Underworld I, II

★★★★ ORIGIN SYSTEMS ★★★★

18

Zamanlarından kat kat ileride olmalarına rağmen şimdiye kadar yaratılan en iyi roleplaying oyunları olarak kabul edilen Ultima Underworld serisi, oyuncuyu karanlık dehlizlerde ilerleyen bir maceraperestin yerine koyarak yepyeni bir Ultima dünyası yaratmıştı. 3D motorunda altı farklı açı, uçma, eğilme gibi daha önce görülmemiş bazı özellikler bulunuyordu ve işin ilginci bütün bunlar *Wolfenstein 3D*'nin piyasaya çıkmasından çok daha önceydi! Şimdi adı Looking Glass Software olan o zamanın Blue Sky Software şirketi bu oyunları Origin'in yardımıyla yaratmıştı ve bunlar birçok RPG hayranı için oyuncunun gözünden görülen oyunlara ilk örneği teşkil etmektedir.



NHL 98

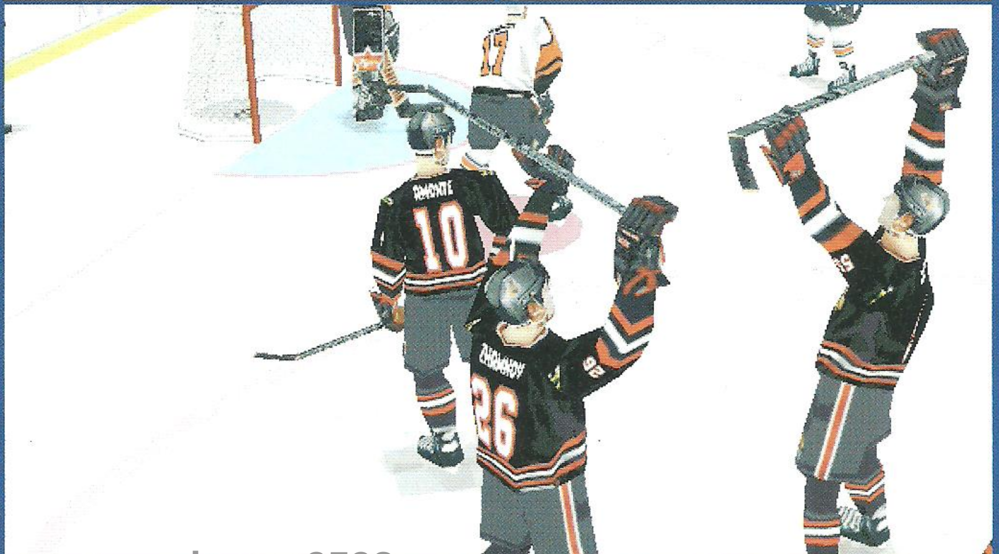
★★★★ EA SPORTS ★★★★



EA Sports, oldukça fazla beğeni toplayan heyecanlı spor oyunları serisini sürdürmekte her zaman kararlı bir tutum izlemiştir. Ama bunların tek kötü yanı gerçekçilikteki kuruluk ve tutarsız istatistiklerdi. Ancak bu eleştiriler şirketin olağanüstü NHL serisi için pek geçerli değil. 1994'teki ilk oyundan şu andaki en son haline gelene kadar hızlı oyun kalitesinden de, kaliteli istatistiklerinden de hiçbir şey kaybetmedi.

1998 sürümü, önceki sezonların hareketli atmosferini devam ettirirken yeni bazı yönetim seçenekleri ve hızlandırılmış harika 3D grafikler de sunuyor. Bunların arasında çeşitli stadyumların inanılmaz render görüntüleri de var.

Sonuç olarak gelmiş geçmiş en iyi hokey oyunlarından biri ortaya çıkmış. Canlı yayın tarzındaki sunumuyla *NHL 98* için etraftaki en eğlendirici spor oyunu demek hata olmaz.



Panzer General II

★★★★ SSI ★★★★

15

Bir önceki sürümünden daha da şaşırtıcı bir şekilde *Panzer General II*, savaş oyunlarına yeni başlayanlar için harika bir seçim. İyi tasarlanmış arayüz sayesinde acemi çaylaklar bile kuvvetlerine rahatça komuta edebilirler. Ancak bunun yanında deneyimli oyuncuları bile diken üstünde tutacak kadar ayrıntıya girilmiş. Oldukça gerçekçi ve renkli grafikler sayesinde sanki gerçekten oradaymışsınız gibi hissetmeniz sağlanmış. "Çekirdek kuvvetlerinizi" belirtilen bölgeye sokmaya çalışırken kendinizi gerçekten senaryonun içinde buluyorsunuz. Oyundaki roleplaying hissi savaş alanındaki kişiliğinizi çok güçlendiriyor. Tek oyunculu savaşlar ise basit ele geçirme görevlerinden (oyunun başları) gayet karmaşık taktik savaşlara kadar uzanıyor. Bu oyun, savaş oyunu oynamayan binlerce kişiyi baştan çıkarmıştı. Bu yönüyle her açıdan bir kilometre taşı diyebiliriz.

16 15 14 13

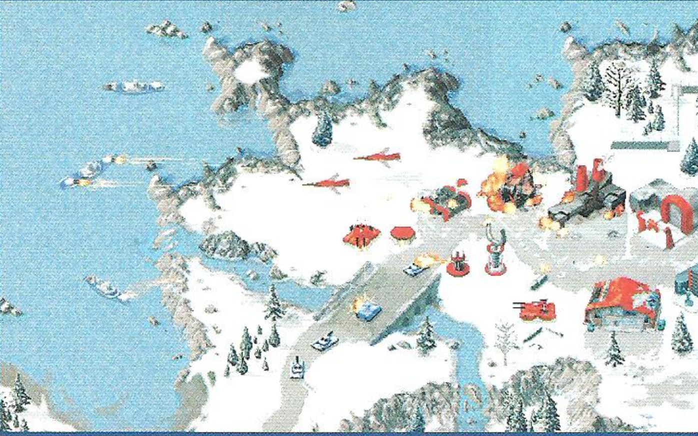
Battlezone

★★★★ ACTIVISION ★★★★

16

Activision'un klasik arcade tank oyunu üzerine ustaca yaptığı yeni çalışması, ağızları açık bırakan grafikler, usta işi arabirimler ve bir sürü aksiyon dolu oyunuyla, 1998'in en hoş oyunlarından biri oldu. Ama asıl şaşırtıcı olan, oyunun yirmi yıllık adı hatırına yapılan bir grafik çalışmasından çok, ne kadar derine inildiği. Strateji ve aksiyonun akıllıca bir karışımı olan *Battlezone*, oyuncuya savaş alanı, kaynaklar, savunmanın konuşlandırılması ve bir hover tank kokpitinden askerlerin yönlendirilmesi üzerinde tam bir hakimiyet vererek büyük bir başarı sağlıyor. Kontrol kombinasyonları ustalık gerektiriyor olsa da, oyuncuların aynı kolaylıkla, direkt olarak savaşa dalmasını ya da kendi üslerini kurmasını sağlayan basit ve etkili arabirimler oyunun en kuvvetli bölümü.





Unreal

★★★★ EPIC MEGAGAMES ★★★★

13

Genellikle bir oyunun çıkışı tekrar tekrar ertelenirse, son ürün karmaşık bir yığın oluyor. Neyse ki, *Unreal* bu yazılmamış kuralı tersine çevirdi. Piyasaya sürüldüğü ilk günden itibaren 3D aksiyon türü için tümüyle yeni standartlar belirledi. Renkli ışıklandırmalar, yüksek çözünürlüklü doku, lens ışığı ve çok sayıdaki diğer görüntü efektleri gerçek bir "vayyy beee!" deneyimi yaratıyor. Ama tüm bu güzel görüntülerin ötesinde *Unreal*, çarpıcı yapay zekası, yaratıcı silahları ve bugüne dek görülmüş bölüm tasarılarının en iyilerinden birisiyle mükemmel bir single-player deneyimi sunuyor. Otomatikleştirilmiş DeathMatch "bot"ları ve bölüm editörü ekleri, *Unreal*'ın çok uzun bir ömrü olacağını kesinleştiriyor.

Command & Conquer: Red Alert

★★★★ WESTWOOD STUDIOS ★★★★

14

Real-time strateji, son iki yılın en canlı ve en vahşi rekabetlerine sahne olan tür oldu. Buna karşın, son "gelmiş geçmiş en iyi elli oyun" listemizin yayınlanışından onsekiz ay sonra, yalnızca bir RTS oyunu *Red Alert*'ten daha yüksek bir yeri haketmiş gibi görünüyor. Bu durum hem solo hem de multi-player mücadelede harika çalışan, kusursuz derecede dengeli ve hareket dolu bir destan olan Westwood'un *Command & Conquer* serilerinin klasikliği ve uzun süreliliği hakkında çok şey söylüyor. Güçlü hikaye çizgisi ve yaratılan birkaç karakter oyuna zevk katıyor ama bu oyuna dalmanın asıl sebebi şimdiye dek tasarlanmış en iyi real-time stratejilerden birinin tadını çıkarmak.



12
11
10

"Real-time strateji dünyasında çok oyun gördüm ama hiçbiri damağımda *Warcraft II* gibi tat bırakmadı. Oyundaki karakterlerin o etkileyici sesleri hala kulaklarımda. Özellikle de bir mezarlığın yanından geçerken birinin "I'm alive" diye seslendiğini duyuyorum. Oynanabilir olmasının yanında karakterlerin ikonlarının oldukça büyük olması, beni uzun süre oyunun başına hapsetmişti; bir de multi-player oynarken arkadaşlarınızı arkadan vurmanın müthiş zevki...



DEHA AKIL
KONUK YAZAR

Longbow 2

★★★★ JANE'S COMBAT SIMULATIONS ★★★★

12

Son kez tüm zamanların favori oyunları listemizi yaptığımızda *AH-64D Longbow* en üst sıradaki simulasyondu. O günden bu yana, Jane's combat simulations bize her yönden daha iyi ve daha büyük bir savaş helikopteri simulasyonu olan *Longbow 2*'yi verdi. Ve her ne kadar sofistike olsa da, hala, yeni başlayanlara önerdiğimiz bir hava savaşı simulasyonu. Müthiş "tutorial" serileri öğrenmeyi gayet kolaylaştırıyor. *Longbow 2* gerçekçilik ve eğlence arasındaki kusursuz dengeyi yakalayan bir oyun. Campaign modeli ve multi-player desteği, hemen hemen diğer tüm simulasyon üreticilerinin örnek alarak çalışmasını gerektiren bir düzeyde.

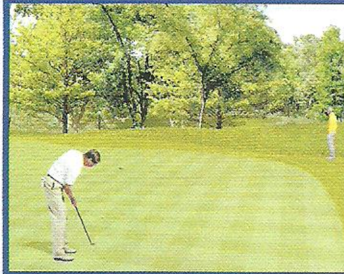


Links LS '98

★★★ACCESS SOFTWARE★★★

11

Seri halindeki bu oyunlar her geçen gün daha da iyiye gidiyor. *Links 386*'nın uzun süre beklenen bir devamı niteliğindeki *Links LS 97* çıktığında oyuncular, yeni grafikler, top hareketleri ve arazi oluşturucu motor karşısında çarpılmışlardı. Sis, güneş ışığı, yağmur ve rüzgar gibi tüm hava efektleri ekileyici bir şekilde simule edilmişti. Stroke play, best ball, skins gibi geliştirilmiş oyun seçenekleri ve multi player özellikleri memnuniyetle karşılanmış eklemelerdi. Öyleyse Access, şu an bile kusursuz olarak görünen bir şeyi 98 sürümü için nasıl geliştirdi? Basit. Genişletilmiş bir renk paleti, daha hızlı ekran yenilenmeleri, daha fazla kamera açısı ve kendinden TCP/IP desteği ile. Bütün bunlar, serileri kusursuzluğa daha da yaklaştırdı. Hiçbir golf oyunu, Link serilerinin üstünlüğüyle boy ölçüşecek düzeye ulaşamadı. Son versiyonu oynadığınızda bunun nedenlerini hemen anlayacaksınız.



Sam & Max Hit the Road

★★★★ LUCASARTS ★★★★



Sam & Max *Hit the Road* piyasaya sürülüşünden dört yıl sonra bile hala PC'ler için en iyi grafik macera oyunu olarak gösteriliyor. Ayrıca Steve Purcell'in bant karikatürlerine dayanması sayesinde de türünün en komik örneği. Sam trençkot giyen bir köpek, Max ise şirin ama katil ruhlu bir tavşan. Max ve Sam, "Ölümcül Kuvvetin Suistimalinden Sorumlu Koalisyon"un üyeleri ve serbest çalışan polistirler. Oyun, onları kırlarda, yerel bir karnavalın korku şovundan kaçan inatçı bir karakterin izini sürmekteyken takip ediyor. Tüm bunlar size biraz tuhaf geliyorsa, oyunu mutlaka görmelisiniz. Gerçekten çok matrak.

WarCraft II

★★★★ BLIZZARD ENTERTAINMENT ★★★★

Bu devasa real-time strateji hitinin ardındaki sır basit: Blizzard halihazırda harika bir oyun olan orijinal *WarCraft*'ı aldı; oyunu oynayanları iyice dinledi; sonra da bu sadık hayranların ilerleme önerilerinin hemen hepsini oyuna dahil etti. Sonuç, sadece aslına benzer bir devam değil, her yönden daha kapsamlı ve daha iyi bir oyun olarak ortaya çıktı. Fantezi özellikleri ve sıradışı mizahıyla *Warcraft II*, üst üste konacak on real-time strateji oyunundan daha fazla atmosfere ve kişiliğe sahip. Blizzard'ın *StarCraft*'ı onu bir çok yönde aştı ama kalplerimizde *Warcraft II* için her zaman sıcak bir yer olacak.

9





X-COM: UFO Defense

★★★★ MICROPROSE ★★★★

Microprose'un sıraya dayalı şaheseri *X-COM:UFO Defence*'in piyasaya sürülmesinin üzerinden tam dört yıl geçti. Ama bu bağımlılık yaratan oyun, *PC Gamer* editörlerini, son teslim tarihleriyle boğuşurken bile ayartmayı başarıyor. X-COM olarak bilinen bağımsız bir savaş kuvvetinin görünmeyen yöneticisi olarak, büyüyen uzaylı tehtidini yok etmelisiniz. Bunu da, UFO saldırılarını durdurarak, araştırma ekiplerinin, teknisyenlerin ve askerlerin barınacağı üsleri inşaa ederek, mevcut tehtide karşı kullanacağınız uzaylı teknolojisini araştırarak yapmalısınız. Elbette ki oyunun kalbi, uzaylıların ta kendisine karşı, ekibe dayalı mücadelenin altında atıyor. Bu tırnak yedirten taktik oyunu hala, en sert koltuk generalini bile yerinden zıplatabilir.

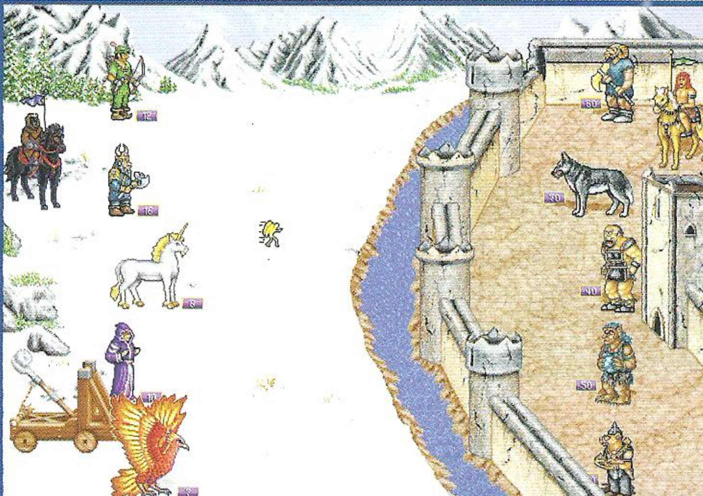
8

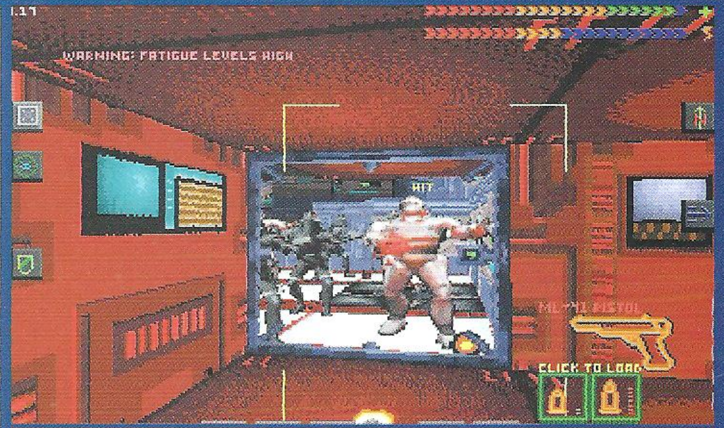
Heroes of Might and Magic II

★★★★ NEW WORLD COMPUTING ★★★★

Bu, PC oyun tarihindeki bağımlılık yapma tehlikesi en fazla olan sıraya dayalı strateji oyunu (*Civilization II* istisnasını göz ardı edersek). Yıllar boyu zamanımızı harcadığımız, şu "sadece bir saatcik daha" oyunlarının tüm özelliklerini taşıyor: Davetkar, aldatıcı basit dış görünüş ve birbiri ardına ortaya çıkan şaşırtıcı derecede kompleks iç işleyişler sizi oyunun başına çiviliyor. *Heroes II* 1996'nın sonlarında çıktığında real-time strateji patlaması kendine çoktan iyi bir yer edinmişti. Ama kuşkşuya yer bırakmayarak sıraya dayalı stratejinin hala her yönüyle eş düzeyde eğlendirici ve çekici olabileceğini kanıtladı.

7





System Shock

★★★★ ORIGIN ★★★★

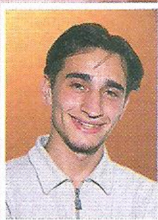
Orijin'in *System Shock*'u bu "gelmiş geçmiş en iyiler" listesindeki oyunlar arasında ilk sıralarda yer almasına rağmen ne yazık ki, en az bilinme ve en az oynanma payesine de sahip. Bu bilimkurgu macera oyunu, piyasaya sürüldüğü 1994 yılında, *Doom* cılgınlığının çok kötü bir şekilde gölgesinde kaldı. Buna karşın son derece etkili olmak için gereken tüm iceriğe de sahipti. Ne var ki bilinmeyen nedenlerden dolayı başarısız satışlarla karşılaştı.

Satış listelerini alt üst etmese de, bu hayret verici first-person aksiyon macera, fantastik hikaye çizgisiyle anlamlı ve gerilimli aksiyonu daha önce ender olarak ulaşılmış bir düzeyde harmanlıyor. *System Shock*, bu karşı konulmaz oyun tasarımından dolayı gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri olarak çabucak saygımızı kazandı. Kendi zamanından yıllarca önde olan etkileyici grafikler ve müthiş kontrollerle hayata geçirilen *Sysytem Shock*, bugün hala bir göz atmaya değer. Eğer bulabilirseniz...

6

5
4

Bana kalırsa Real time stratejinin rakipsiz tek bir adı var: *StarCraft*. Real time türünün içine kedi tarzını *WarCraft* serileriyle yaratan Blizzard, en son oyunu *StarCraft* ile kusursuz bir denge ve harika bir fantezi yarattı. Olağanüstü hikayesi ve sıradışı kurgusu en titiz oyun severi bile memnun edecek kadar iyi. Yıllarca eskimeyecek bu oyunun devamını hazırlayacak olan ekip çok ama çok terleyecek ama emim bu yaratıcı adamlar bununda altından kalkabilir.



MUSTAFA G. BALKAYA
EDITOR

StarCraft

★★★★ BLIZZARD ENTERTAINMENT ★★★★

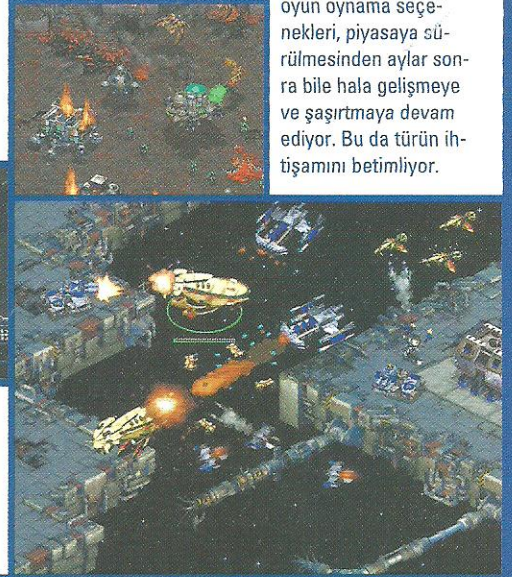
5

Hiçbir tür bu kadar çabuk, had safhada kalabalıklaşmadı. Geçen yılın real-time strateji patlaması aslında daha çok bir çözülme gibiydi. Neredeyse pazardaki tüm oyun şirketleri, kendi (genellikle vasat olan) girişimleriyle Command & Conquer ve Warcraft serilerinin olağanüstü başarısından çıkar sağlamak için piyasaya koştular.

Ama diğerlerinde olduğu gibi bu türde de, kaymağı yemek için yukarı doğru oynak bir yol var. 3D shooter'da id, adventure'da Lucas Arts ve bu alanda Westwood ve Blizzard gibi öncüler, rekabet savaşını kazanıp yığının üstünde kaldılar.



Westwood'un *Red Alert*'i, *War Craft II*'den ilginin çoğunu çalınca karşı ateş sırası artık Blizzard'daydı. Şirket, uzun süre beklenen *StarCraft* için emin adımlarla ilerledi. Buna projenin ilk dönemlerinde ana motorun dikkatle elden geçirilmesi de dahildi. Proje, birçoklarının umduğu "Orclar uzayda" oyunundan çok daha fazlasıyla sonuçlanarak, sarfedilen extra özen ve dikkate değdiğini kanıtladı. Oyun, Blizzard'dan her zaman beklediğimiz, yeni, etkieyici izometrik plana ve harika sunuma sahip. Ama *StarCraft*'ın asıl zaferi birbirlerinden çok farklı, eşsiz üç ayrı ırk yaratması ve bunları mükemmel bir şekilde dengelemesiyle geldi. Böylece, tarafların seçtiği ırka göre oyunun akışı değişebiliyor. Örneğin, Terran'lar Terran'larla karşılaşınca yaşanan deneyim Protoss'lular Zerg'lerle karşılaşınca yaşanandan çok farklı. Bir strateji oyunu için yapılan bu çok çeşitli oyun oynama seçenekleri, piyasaya sürülmesinden aylar sonra bile hala gelişmeye ve şaşırtmaya devam ediyor. Bu da türün ihtişamını betimliyor.



TIE Fighter Collector's CD-ROM

★★★★ LUCASARTS ★★★★

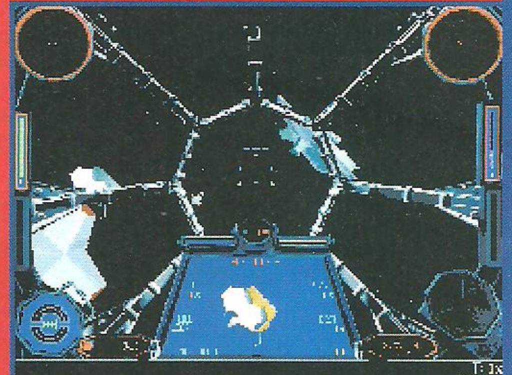
4

Histemizde bir numaradaki yerinden biraz aşağı düşmekle birlikte LucasArts'ın olağanüstü uzay savaşı simülasyonu *TIE Fighter*, hala buradaki PC Gamer ofislerinde en çok kabul gören oyunlardan biri. Galiba "Güç", bu oyunda gerçekten çok fazla.

X-Wing sinemadaki heyecanı PC'ye taşıdıktan yaklaşık bir sene sonra piyasaya sürülen *TIE Fighter* arayüzdeki gelişmeler, sunumu ve genel kalitesiyle atasını oldukça geride bırakmıştı.

Ancak asıl şaşırtıcı olan hangi tarafta olduğunuzdu. İmparatorluk hesabına oynanan *TIE Fighter*'da oyuncular, kötülerin yerine geçerek galaksiyi kasıp kavuruyordu; ama fark sadece bundan ibaret değildi. Zırhsız ve hafif silahlı imparator kuvvetlerini güçlü zırhları olan Asiler'e karşı kullanmak zorunda kalan oyuncular o siyah *TIE* pilotlarına daha bir saygı duymaya başlamışlardı. Buna ek olarak *TIE Fighter*'ın *Star Wars* ile olan ilgisinden sonuna kadar yararlanılmıştı. Böylece deneme çalışmaları, görevler ve oyuncuları Star destroyerleri ve Corellian kruvazörleri ile savaşa yollayan çeşitli senaryolar yardımıyla oyuna defalarca oynayabilirlik kazandırılmıştı. Güncellenen ve her zamankinden daha iyi görünen *X-Wing Collector's Series* elemanı *TIE Fighter*, hala geçerliliğini koruyan bir klasik.





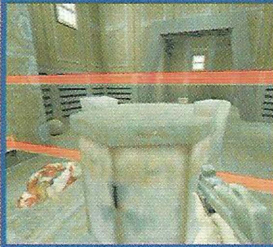
Quake II

★★★★ ID SOFTWARE ★★★★

3

Söylenecek ne kaldı ki? id'in olay yaratan oyunu *Quake*'in ikincisi, yayınlandığı andan beri PC'de en çok rekabeti olan türde işleri iyice kızıştırdı. Multi-player çılgınlığını körükleyerek başka hiçbir PC oyununun toplamadığı kadar hayran topladı. Oyuncular tarafından yaratılan binlerce karakter, bölüm, silah ve değişikliklerin Web sitelerini doldurup taşırması bir yana *Quake II*'nin kullanıcı ordusu, bu oyunu neredeyse gerçeküstü denebilecek bir popülerlik ve hayranlık düzeyine yükselttiler. Birçokları için o yalnızca bir oyun değil, düpedüz bir dindi.





Sebep mi? Sayısız rakibi olmasına rağmen *Quake II* hala en hızlı, en hareketli ve gelmiş geçmiş en iyi 3D shooter olma özelliğini koruyor. Oyun gözlerinizi yerinden fırlatan grafiklerle en kanlı çatışmaları o kadar iyi birleştiriyor ki, çok dolu Internet bölümlerinde ortalık can pazarına dönüşüyor. Ama bütün bu kan revanın içinde *Quake II*'nin ustalık kokan bölüm tasarımları ve silahları, yetenekli ve kurnaz oyuncuların silahla donanmış kafasız manyakları her zaman yeneceklerini kanıtlıyor. *Quake II*'nin tek kişilik bölümleri *Jedi Knight* veya *Unreal* kadar incelikli olmayabilir; ama tasarım hala çok güçlü ve insanın içindeki o "bu köşenin arkasında ne var acaba?" duygusu hiç eksilmiyor.

Hayatımıza girmeye hazırlanan "*Quake* katili" oyunlar arasında *Quake II*'nin pabucunu dama atacak bir oyun çıkabilir; ama bu gerçekleşene dek id'in bu oyunu tüm zamanların en etkileyici ve hoş 3D shooter ve herhangi bir türde yaratılmış en iyi oyunlardan biri olarak kalacak.

Civilization II

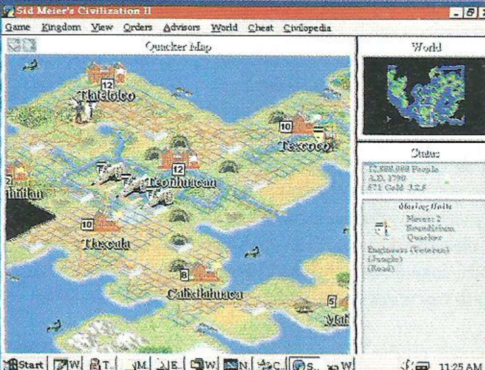
★★★★ MICROPROSE ★★★★

2

Gerçek bir başyapıt olarak adlandırılacak ancak birkaç oyun vardır. Sid Meier'in *Civilization II*'si onlardan biri. *Civilization II* bir devamdan çok daha fazlası. Orijinal *Civilization*'ın tasarımını alıyor ve oyunun havasını güncelleştiriyor, genişletilmiş seçeneklerle yeniliyor ve işlerken orjinaline göre ölçülemez derecede üstün bir şey üretiyor; bir zamanlar imkansız kabul edilen bir başarı.

Bir tarih ve fantezi harmanı *Civilization II*, oyuncuyu insanlığın en büyük tutkuları ve en yıkıcı trajedilerinde bir tura çıkarıyor. Daha önce ya da en azından bugüne dek hiçbir oyun, böyle bir anlayışa ve kapsama ulaşmaya kalkışmadı ve böylesine kolay başaramadı.

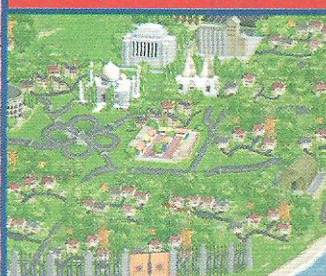




küçük bir grup göçmenden biraz fazlasıyla başlayan oyuncu, bu küçük kabilesini ağır ağır pislikten kurtarıp denizlere, göklere ve en sonunda da yıldızlara uzanacak bir uygarlığa dönüştürmek zorunda. Oyuncu, oyun boyunca karmaşıklığın ve derinliğin şaşırtıcı derecelerine ulaşan imparatorluğunu kontrol ediyor. Oyuncuların yarattıkları uygarlıklar etkili bir şekilde canlı şeyler haline geliyor.

Sonuç tüm zaman anlayışınızı kaybettirecek, uykudan, arkadaşlarınızdan, yemeklerden ve evet TV'den bile vazgeçirtecek kadar derinlemesine içine çeken bir oyun.

Bir oyun, sanat şekli olarak oyun tasarımına örnek gösterilecek olursa, bu *Civilization II*'dir.



Kıyaslama kabul etmeksizin zeki, ilgi çekici ve eğlendirici olan oyun, son on yılın en büyük artistik başarılarından biri.

32

Listeyi oluşturan birbirinden güzel oyunlar içinden benim favorim *Might and Magic VI: The Mandate of Heaven.* Oyunun sağladığı geniş dünya göz kamaştırıcı. Karşınıza çıkan bir sürü yan karakterler ve birçok yaratıkla oyun oldukça renkli. Birbirinden farklı birçok görevi yerine getirmek için bilmeyen karşısında harcadığınız zamanı nasıl geçirdiğinizin farkına varmıyorsunuz. Yeni çıkan bir FRP oyun bu türde yeni çıkan oyunlar içinde çok iyi bir örnek teşkil ediyor.



KAAN POLATOĞLU
★★★★★★★★★★★★★★
EDİTÖR

1

Jedi Knight: Dark Forces II

★★★★ LUCASARTS ★★★★

Şüphesiz bazı huysuz insanlar, *Jedi Knight*'ın haksız bir avantajı olduğundan yakınacaklardır. Çünkü bu tip insanlar, tüm zamanların en popüler üç filminden alınan görüntüler, sesler, ortamlar ve müzikler gözümüzü kamaştırdığı için bu oyunu gelmiş geçmiş en iyi oyun seçtiğimizi düşüneceklerdir.

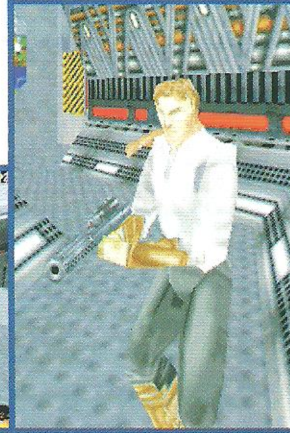
1

Ama *Jedi Knight*'ın çekiciliğinin sırrı buysa, sinema gişelerini altüst eden filmlere dayalı çoğu oyun, neden beklenen ilgiyi görmüyor? Neden *Jurrasic Park* ve *Man in Black* oyunları berbattı? Çünkü tutulan bir filmin lisansını almak müthiş bir oyun yapmak için yeterli değildir. Hayır, *Jedi Knight*'ı harika yapan *Star Wars* ögeleri değil, oyunun tasarımcılarının bu ögeleri hayata geçiriş şeklidir.



Her ne kadar üçlemedeki hiçbir karakteri (bütün o Stormtrooper'ları saymazsak) barındırmıyorsa da *Jedi Knight*, "filmi oynamak" duygusunu şimdiye dek gördüğümüz diğer film oyunlarından daha iyi veriyor. Sadece ışın kılıcını çalıştırıp kusursuz, tehtidkar sesini duymak ya da akın akın gelen Stormtrooper'lara bir blaster ateşlemek kesinlikle heyecan verici; ama oyun, yalnızca tanıdık görüntü ve seslerden ibaret değil. Tüm bunlar olurken arka planda, John Williams'ın Oscar kazanan orkestra müziği duruma göre canlı ya da gergin bir havada çalıyor. Oyunu süsleyen bu özellikler ustaca ele alınmış; ama Jedi Knight'ın çekiciliği bütün bunların ötesine, oyunun level tasarımı kadar temel bir noktaya gidiyor.

Star Wars'un mistik havasının büyük bir kısmı, filmlerdeki eski moda kılıç dövüşü sahnelerinin yarattığı atmosferden oluşuyor. Bu filmlerde insanlar çok ender yürürlerdi. Genellikle tabana kuvvet koşarlar, halatlarla sallanırlar ve gözüpek atlayışlar yaparlardı. Bu bir bilimkurgudan çok 1930'ların macera filmlerine benziyordu. Üstelik Jedi Knight'ı bitirebilmek için şu Errol Flynn tarzı aksiyona epey bir başvurmak zorunda kalacaksınız. Oyunu sonuna dek oynayanlar, yaratıcı olmayan first-person shooter'ların sıradan koşturup ateş etmeleri yerine, bir filmden fırlamış gibi gözüken hareketli sahneler içeren anılara sahip oluyorlar. Kahraman Kyle Katarn'ın, devasa bir havalandırma borusundan gelen hava akımını kullanarak iki imparatorluk binası arasındaki baş döndürücü uçurumu geçtiği anı kim unutabilir? Ya da Kyle'ın düşman gemisi yakıt istasyonundan ayrılmadan gemiye binmesini sağlayan son saniye koşusunu ve atlayışını? Ya da altınızdaki gezegene çarpmadan önce bir çıkış yolu bulmak için birkaç saniyeniz kaldığında etrafınızda parçalanan Jerec'in hasarlı gemisinde koşuşturduğunuz nefes kesen o sahneyi? Bunlar Star Wars sahneleri; ama hepsini kendiniz başarmalısınız! Bu ne harika bir level tasarımı böyle!..



Ayrıca *Jedi Knight*'ın single player oyunu tutarlı bir hikayeyle desteklenmiş. Bu hikaye, kendini aralardaki oldukça etkileyici videolarla gösteriyor. Oyunda, sadece birbirine benzeyen labirentlerde çıkşı arayarak koşuşturmuyorsunuz; her zaman tam olarak ne yapmaya çalıştığınızı ve bunun hikayeyle ilişkisini de biliyorsunuz. Her bölümün kendine özgü bir iç ve dış mekan tasarımı var. Bir yakıt istasyonundayken etraf gerçekten bir yakıt istasyonu gibi görünüyor, daha önce darmadağın ettiğiniz İmparatorluk Sarayı'na hiç mi hiç benzemiyor.

Oyuncuların istediklerinde katılıp ayrılabilecekleri multi-player server'ların kurulamaması oyunun, *Quake* ve *Quake II* gibi Internet üzerindeki bir çeşit doğal güç haline gelmesini engelledi. Yine de bu oyun çok güçlü bir multi-player desteğine sahip. Işın kılıcı ve "Güç" özellikleri, bir *Jedi Knight* deathmatch'i diğer 3D shooter'lardan çok farklı kılıyor. Bunun yanı sıra *Jedi Knight*, çok iyi tasarlanmış bir 'Bayrağı Ele Geçir' oyunuyla birlikte piyasaya sürüldü.

Jedi Knight, yakın geçmişte karşılaştığımız tüm oyunlardan farklı olarak daha önce hiç oyun oynamayan arkadaşlarımızı ve hatta ailemizi bile etkilemeyi başardı. Bu, büyük bir olasılıkla oyunun, PC oyunları hakkında hiçbir şey bilmeyen insanların bile harika bulduğu baştan sona kaliteli bir çalışma olmasından kaynaklanıyor... Her çeşit oyuncuya önermekte asla tereddüt etmeyeceğimiz fantastik bir oyun.

PCG







"Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu" Anket Formu

PC Gamer'ın Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu: Kafadan attığımızı mı düşünüyorsunuz? Eğer öyleyse, şimdi söz sırası sizde...

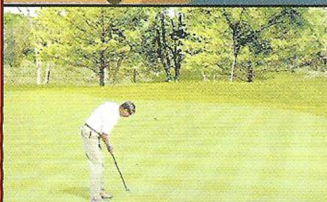
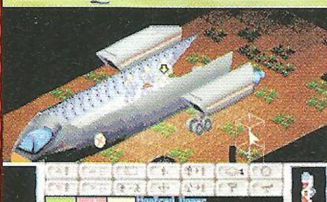
Öfkeyle dişlerini gıcırdatan ve en son Top 50'mize hayretler içinde tepki gösteren okuyucularımızdan biriyseniz, listenin nasıl olması gerektiği hakkındaki düşüncelerinizi anlatmak için şimdi sıra sizde!

Bu ayki listemizi takiben, bütün PC Gamer okuyucularımızı, bugüne kadar oynadıkları oyunlar arasından seçecekleri 10 oyunu bizlere yazarak, "En İyi 50 Oyun" anketine katılmaya davet ediyoruz.
Evet, yanlış duymadınız, SİZ SEÇECEKSİNİZ!

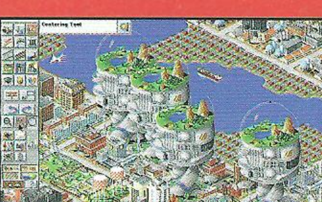
Bu tarihi olayın bir parçası olabilmek için yapmanız gereken tek şey, bu anket formuna en çok sevdiğiniz 10 PC oyununu sıralamanız. Doldurduğunuz kartı en geç 31 Kasım 1998 tarihine kadar göndermeniz gerekiyor. Tam listeyi, PC Gamer'ın Ocak sayısında bulabilirsiniz.

1. ______
2. ______
3. ______
4. ______
5. ______
6. ______
7. ______
8. ______
9. ______
10. ______

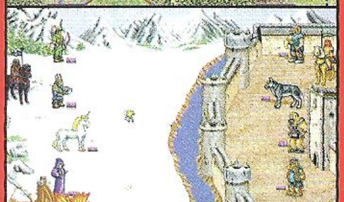
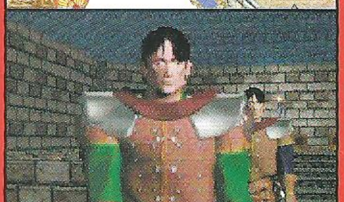
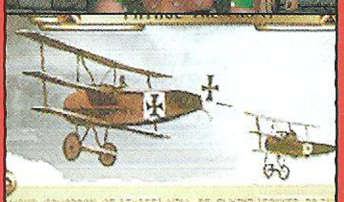









GRAPHICS BLASTER

RIVA TNT

Explosive Graphics Performance for your PC

We made our mark with 3D Blaster Voodoo2 – GRAPHICS BLASTER RIVA TNT will blow you away!

Look no further than Creative to deliver out-of-this world 2D/3D graphics acceleration using *nVidia's* new RIVA TNT processor. The Graphics Blaster™ RIVA TNT features a scorching 128-bit memory architecture and Twin-Texel 3D pipeline to deliver mind-numbing speed in virtually any application. The Graphics Blaster™ RIVA TNT is loaded with 16MB of Synchronous Memory and a powerful 250MHz DAC for incredibly high resolutions and refresh rates with millions of brilliant colors. Settle for only the best in performance, reliability and compatibility with the Graphics Blaster™ RIVA TNT from Creative.

Head Office : Creative Technology Ltd. 31 International Business Park, Creative Resource, Singapore 609921
Tel: (65) 895 4000 Fax: (65) 895 4999

CREATIVE
WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Authorised Distributors in Turkey:

Empa Elektronik ve Bilgi Teknolojileri A.S.
Florya Is Merkezi, Besyol Sefakoy 34630 Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-599 3050/521 Fax: 90-212-598 5353

Multimedya Ltd.
Buyukdere Cad. Rasit Riza Sok. No: 10/1 Mecidiyekoy Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-212 9850 Fax: 90-212-212 9857

Next GENERATION

DOSYASI DOSYASI DOSYASI DOSYASI DOSYASI DOSYASI DOSYASI

KENDİNİ KANITLAMIŞ BİRÇOK "BÜYÜK İSİMLİ" ÜRETİCİ FİRMA, KENDİ YARARLARI İÇİN ÇOK BÜYÜK VE HANTAL HALE GELİYOR. BU YÜZDEN EN BÜYÜK YETENEKLERİNDEN BAZILARI, İNANCINI YİTİRİP KENDİ YENİ CESUR TAKIMLARINI KURMAK İÇİN AYRILIYOR. WILLIAM R. TROTTER, GELECEK MİLLENİUM'DA PC OYUNLARI MEŞALESİNİ TAŞIMAYI UMAN DÖRT HIRSLI YENİ OLUŞUMLA GÖRÜŞTÜ.

MONOLITH

PLANET MOON

RELIC

REMEDY

REMEDY REMEDY REMEDY REMEDY REMEDY REMEDY REMEDY REMEDY REMEDY

Remedy Ente

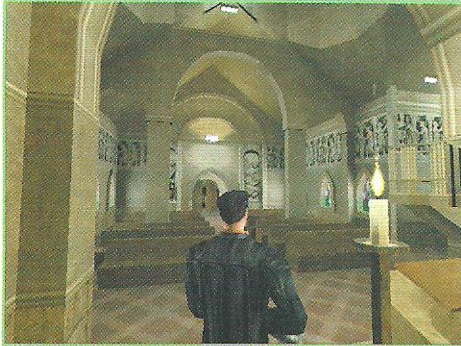
BİR AVUÇ YILMAZ FİNLİ GERÇEKTEN *PC OYUNLARI* DÜNYASINI OLDUĞUNA GÖRE ONLARA KARŞI BAHSE GİRMEYİN

Garland, Texas'tan Helsinki, Finlandiya'ya çok çok uzun bir yol var dostum (yılın bu zamanların da orada hava insan yaşamına daha uygundur). Ama 3D Realms ile Remedy Entertaintment arasındaki ortaklık bu mesafeyi oldukça kısaltıyor.

3D Realms, elbette ki oyunların en popüler ve tuhaf karakterlerinden biri olan Duke Nukem'in yaratıcısı. Remedy Entertaintment ise genç bir Fin şirketi. Kendini, kana susamış iştahlarıyla Duke'ü çarçabuk yiyip bitiren bilindik sıkı aksiyon/shooter izleyicileri için yüksek oktanlı aksiyon oyunlar yaratmaya adamış. Acemi ancak oldukça hırslılar. Her iki şirket de şimdi G.O.D.'a üye oldular (Gathering of Developers, endüstri içindeki bazı program virtüözlerinin devrimci kooperatifi). Hiçbir kuruluş, Pentium çipinin tanıtımından beri PC oyunları dünyasını böylesine şiddetle sarsmamıştı.

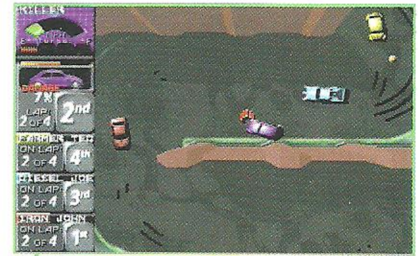
Ama G.O.D'ın oluşumunun hikayesini başka bir zaman anlatırız. Ve oyunseverler zaten 3D Realms ve şaşırtıcı başarı öyküsünü oldukça iyi biliyorlar. Eğer oyunseverler, Remedy'yi tanıyorlarsa bu, muhtemelen küçük Fin şirketi üzerine LucasArts'ın, cesur avukat grubu tarafından yapılan baskılar yüzünden olmalı. Kısa süre önce Remedy'yi LucasArts'ınkiyle benzerlik taşıyan stilize bir göz şeklindeki şirket logosunu değiştirmesi için korkunç bir hukuki faaliyetle tehdit ettiler.

İyi ama, DWANGO logosu da Avustralya'daki Melbourne House'u ve kim bilir daha başka kaç küçük şirketi anımsatmıyor mu? Tesadüf ya da çalıntı? Aslında Remedy'nin başkanı Samuli Syvahuoko'ya göre fark etmiyor. "LucasArts'ın iddialarından çok önce logomuzu değiştirmeye karar vermiştik" diyor. "Her zaman logomuzun, şirketimizin sıkı aksiyon oyunları üreticisi olma imajını tam olarak yansıtamadığını düşündük. Gerçek planımız ECTS'de yeni logomuzu açıklamaktı. Şimdi sadece işlemi biraz hızlandırıyoruz." Remedy'nin web sitesi *www.remedy.fi* 'yi ziyaret edin büyük bir "Logo Censored" uyarısı göreceksiniz. Ama bu makale baskıya girdiğinde yeni logo yerleştirilmiş olabilecek ve Lucas'ın korumaya çok meraklı olduğu gözüne benzemeyecek.





Max Payne, oyun için özel hazırlanmış kendi tescilli motorununu kullanıyor. Bu nedenle *Quake II, Unreal, SiN* ve diğer 3D shooter'ların ağzını açık bırakacak bazı teknik yeniliklere sahip olabilir.



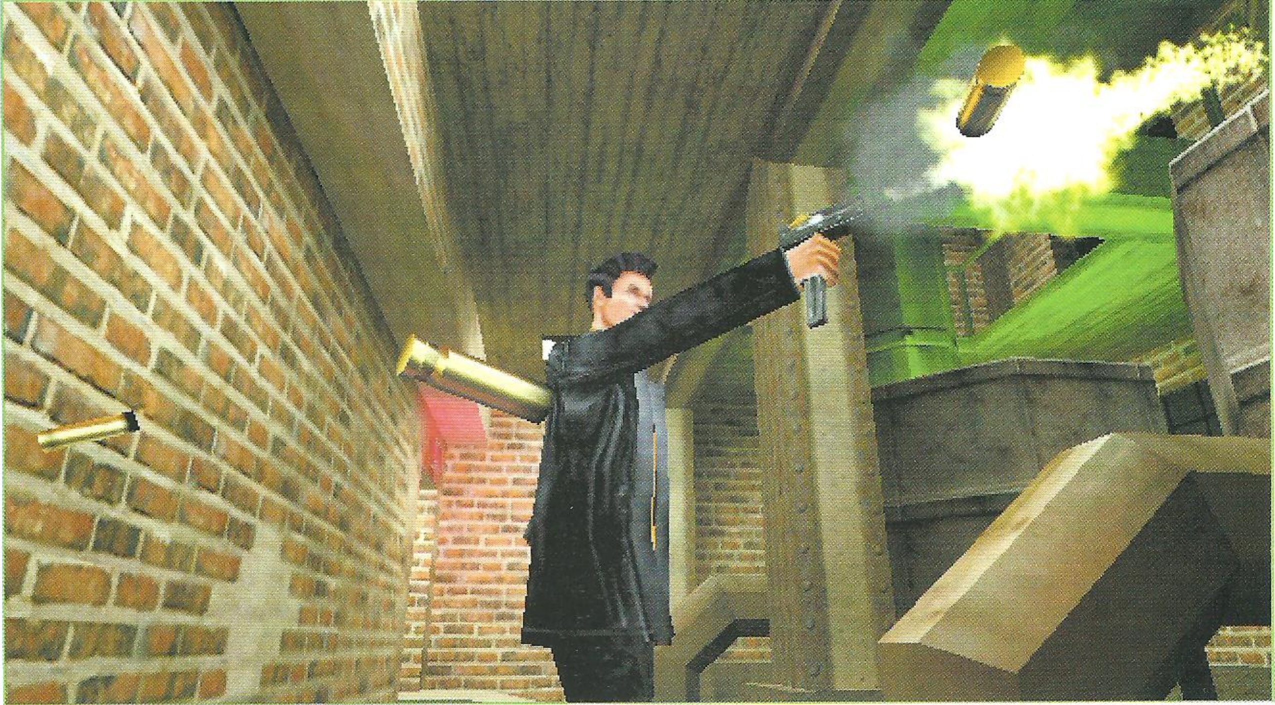
Remedy'nin ilk çabası *Death Rally*, shareware olarak yayınlandı. Apogee'nin de aralarında olduğu pek çok endüstri kuruluşunun dikkatini çekecek kadar iyiydi.

Öyleyse Remedy Entertainment kim? Ve gidişatı şu an katışıksız bir anarşinin kenarında olan endüstrinin geleceğinde, onlardan neler bekleyebiliriz.

Syvahuoko, bir demo fanatiği olarak işe başladı (demonun buradaki anlamı, müzik ve görsel efektler içeren küçük .exe dosyalarıdır). Onları izlemeye ve tasarlamaya bayılıyordu ve olağanüstü programcılarla grafik sanatçılarından oluşan küçük bir arkadaş çevresi vardı. Syvahuoko, 1995'de işletme okulundan mezun olduğunda, arkadaşlarıyla oyun üreticisi bir şirketin ticari uygulanabilirliğini tartıştı. Açıkçası o dönemde Finlandiya, bu tür şirketlerle dolup taşmıyordu. Syvahuoko ve arkadaşları, Finlandiya'nın PC oyunları üreticisi ülkeler arasındaki yerinin aydınlığa kavuşacağı büyük günün geldiğine karar verdi. Böylece Remedy 18 Ağustos 1995'de kuruldu. Firmada şu an 19 kişi çalışıyor.

Küçük şirket başarıyı ilk ürünüyle yakaladı: Başlangıcından sonuna geliştirilmesi 13 ay süren, *Death Rally* ismindeki üstten bakılan bir yarış oyunu. Demo ortalıkta dönüp dolaştı ve Apogee anlaşma yapmadan önce yaklaşık 20 yayıncı onu inceledi. Apogee, çok geniş kullanma hakkı olan bir shareware versiyonu yayınladı. Bu, Happy Puppy Top10 listesinde 13 hafta

rtainment



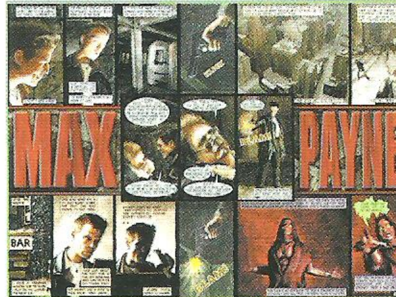
Tüm gerçekçi silah efektleri uçuşan kurşun kovanlarına kadar düşünülmüş olan *Max Payne*, çoğu 3D oyundan daha acımasız olacağına söz veriyor.

kesintisiz bir numaraydı. 3D Realms'ın başı Scott Miller bunu şöyle açıklıyor: "Yeni bir şirket için mükemmel bir ısınma oyunuydu; yeni bir geliştirme takımı için yoğun bir şekilde odaklanılmış küçük bir proje". "Bence hala, en iyi üstten bakılan küçük araba yarışı ve *Micro Machines* oynamaktan çok daha eğlenceli."

Oyunun perakende pazarlaması GT Interactive tarafından ele alındı ve yaklaşık 80.000 kopya satması, hatırı sayılır bir başarıydı. Syvahuoko daha çok satılabileceğini düşünüyor: "Shareware versiyonunda çok fazlasını verdik. Ama uzun sözün kısası, *Death Rally* bizim için çok iyi bir başlangıçtı" diyor. "Bu bize, Apogee'ye ve dış dünyaya Remedy'nin başladığı işi bitirebileceğini ve hem yüksek kaliteli, hem de aksiyon içeren eğlenceli oyunlara bel bağlanabileceğini kanıtladı."

Remedy, 1997 yazında sıradaki oyunu *Max Payne*'e hazırlanırken, Avrupa'nın en geniş iş dünyasına yönelik bilgisayar dergilerinin yayımcısı VNU Business Publication, firmayla bir yakınlık kurdu. VNU, Remedy'den 3D hızlandırıcı incelemeleri için bir ölçüm aracı olan Labs Division için bir 3D benchmark programı üretmesini istedi. Eğer program başarılı olursa, ayrıca VNU'nun Avrupa çapındaki aylık 670.000 tirajlı dergileriyle verilen CD'ye eklenecekti. Bu denildiği gibi "reddedilemeyecek bir teklif" idi.

Böylece Remedy bu yeni girişime hücum



Max Payne'in öykü anlatımı, oyunun zorlu ve suçla dolu dünyasında oyuncuya yardımcı olmak için geçişlerde çizgi roman kareleri kullanılarak tasarlanmış.

ederken, *Max Payne* üç ay için bir kenara konuldu. Kod adı "Final Reality" koyulan benchmark, hayret verici bir başarı elde ederek kısa sürede beklenenden iyi bir 3D benchmark programı olduğunu gösterdi. Ayrıca tarihin ilave olarak en çok verilen yazılımlardan biriydi: Bugüne dek beş *milyon* kopya.

Syvahuoko, bu olağanüstü başarılı *hareketi* şöyle açıklıyor: "Başarılı oldu çünkü arayüzünü kullanımı çok kolay ve benchmark puanlarını da anlaşılabilir yaptık." Ve şöyle diyor: "Bu, ekranda gerçek değerleri verdiği gibi açıkça *güzel de gözüküyordu* (yüksek ritmli bir müzik ile 3D bilgisayar oyunu sahnesinin bir tür kombinasyonu gibi). Temelde, bir boşluğu doldurdu ve tam doğru zamanda, tüm bir 3D hızlandırıcı fenomeni bir roket gibi yükselirken piyasada belirdi."

"Final Reality" gerçekte öylesine başarılıydı ki hala ufak bir şirket olan Remedy, 1997 Kasım'ında "Futuremark" isminde, özellikle demo yaratımı ve 3D benchmark teknolojisine yoğunlaşan bir yan kuruluş kurdu. "Futuremark, bugüne dek çok bilindik 3D kart üreticileri için yeni donanımların tanıtımında kullanmak üzere iki demo yarattı. Firma, yine de ana projesi olarak ilk gerçek "Oyuncunun Benchmark'ı" olan "3D Mark"ı geliştiriyor. Ürün bu sonbaharda ilk kez halk önüne çıkacak; ilgilenen okuyucular *www.3dmark.com*'dan göz atabilirler.

"Ayrıca bahsetmek istediğim bir şey de," diyor Syvahuoko, "oyun geliştirme araçlarının yaratımına sarf ettiğimiz fazladan efor. Bütün zamanını 3D motorumuzu ve onunla yakından bağlantılı her şeyi geliştirmeye adayan ayrı bir takımımız var. Ancak bu yolla daima teknoloji eğrisinin tepesinde kaldığımızdan emin olabiliriz. Tüm patentli teknolojimizin ortak ismi "Max3D" ve *Max Payne*'de gördüklerinizin temeli bu. "Max3D", çok özel olduğunu düşündüğümüz level editörü "Max Ed"i de içeriyor. Ayrıca uzaklığa göre değişen ışık düzeyli render ve parçacık sistemi gibi birçok diğer bileşeni var."

Max Payne aksiyon shooter kalabalığına kutlamaya değer bir şey vermeyi vaat ediyor.

Max Payne, sert bir dedektif. Tip olarak Access'in yumuşak kalpli Tex Murphy'sinden çok Mickey Spillane'in çivi gibi sağlam Mike Hammer'ına benziyor. Yumruklarıyla silahına tez, diliyse Duke Nukem'in yüzünü kızartabilir. Max, burnundan soluyor ve bunun için iyi bir sebebi var: birkaç cani tüm ailesini katletmiş ve Max bunu onlara fazlasıyla ödetmeye kararlı. Sadece olayları daha ilginç hale getirmek için Max'e kendi patronunu öldürdüğü iftirası atılır, bu yüzden o da artık kanunların yanlış tarafındadır.

Gördüğümüz grafiklerden bir değerlendirme yaparsak Remedy, New York City'nin berbat arka sokaklarının çok şaşırtıcı bir betimlemesini yapmış. Ara sahneler, "çizgi roman" olarak bildiğimiz özel bir grafik roman stilinde render'lanmış. Neredeyse bu cesur atmosferin kötü kokusunu duyuyorsunuz. İşte turistleri sürüler halinde korkutmak için kullanılan Eski Kötü New York.

Konu akışı pek çok beklenmedik değişime sahip; bu, *Max Payne*'e var olan shooter'larda pek az bulunan bir derinlik ve tını veriyor (tabii onlarda varsa eğer). Kötü herifleri temizlemeye çalışırken devletiçi bir komployu ortaya çıkarıyorsunuz; taş gibi soğuk çete üyeleri, yozlaşmış polisler, profesyonel suikastçiler ve "satılık" levhası taşıyabilecek politikacılar.

Level editörü de oldukça özel gibi görünüyor. Tüm level'lar, 3D hızlandırıcıyla parçacık sistemi ve uzaklığa göre değişen ışıklandırmaya sahip olacak. Bu, level tasarımcılarına rakip oyunların çok azında bulunan bir gerçekleştirme açısı verebilir.

3D Realms'dan Scott Miller şöyle diyor: "*Max Payne*, 3D shooter'lar için sadece yeni kuşak teknolojinin vitrini değil. Ancak bundan daha önemlisi anlamlı karakterler, hikaye dizgisinde önceden tahmin edilemeyen ani değişimler ve inanılmaz gerçekçilikte çevreler sunan, yeni bir yönelimi temsil ediyor. Bu özellikler bilimkurgu ve fantezi senaryolarıyla dolu bir türde benzersiz. Max'in son derece ilgi çekici bir karakter olacağını düşünüyoruz. O, Duke Nukem'i yakalayabilen veya geçebilen yeni bir dizinin başlama vuruşunu yapabilecek biri."



Sıkıcı zindanları ve yere çakılmış uzay gemilerini unutun; *Max Payne*, New York City'nin gerçek caddeleri ve arka sokaklarında acı dağıtmanızı sağlıyor. Kendinizi şanslı hissediyor musunuz ?

Syvahuoko şu düşünceleri tekrarlayıp duruyor: "Biz ihmal edilmiş bir boşluğu doldurmaya çalışıyoruz." "Max, bir third-person oyunu. Güçlü bir hikayeye ve bir shooter'dan beklenebilecek tüm şiddete sahip. Ancak onu 3D aksiyon türünün diğer oyunlarından farklı kılan en büyük faktör, konunun geçtiği yer ve zamandaki pisliğin su katılmamış gerçekçiliği. Oyuncuların yeterince uzun zamandır zindanlar ve bilimkurgu kalelerinde oynadığını güçlü bir şekilde hissettik, gerçeklerle yüzleşmeye artık hazırdılar."

Max Payne'in, G.O.D.'ın felsefesini koruyarak "hazır olduğunda, daha önce değil" mantığıyla yayınlanacağını söylüyor Syvahuoko. "Bu gelip geçici bir oyundan fazlası; bu gelecek oyunlarda görülecek bir grup karakterin tanıtımı. Bizim hedefimiz diğer ticaret alanları ve medyalara da sıçrayacak ilginç bir karakterler ve mekanlar dünyası yaratmak, Duke Nukem'in şu an yaptığı gibi."

Olaylar üzerine Finlilerin perspektifini edinmeye meraklı olduğumuzdan Syvahuoko'ya, endüstrinin neredeyse anarşik olan durumu hakkındaki fikrini, oyunların yaratılış ve pazarlanma tarzında gittikçe büyüyen bir devrimin yolda olup olmadığını sorduk. "Evet" dedi. "Gathering of Developers'ın yapısı yeni bir çağı işaret ediyor ve Remedy' nin onun bir parçası olabileceği düşüncesi beni aşırı heyecanlandırıyor. Başından beri tıpkı Mike Wilson'ın önceden tahmin ettiği üzere rock starları gibi karşılandık. Her şey planlandığı gibi gidiyor, belki daha bile iyi.

"3D Realms ve Gathering ile birlikte olmak benzersiz bir deneyim" diyor Syvahuoko. "Bu, bize oyunumuz üzerinde tam olarak yoğunlaşabilme fırsatı veriyor. Bazı pazarlama departmanlarının bahsetmeye bayıldığı kendi 'oyun tasarım vizyonu' saçmalıkları üzerine tasalanmıyoruz."



Kilise içinde insan öldürmeniz istenmemiş, en iyisi içeride silahlarınızı çekmeyin. Hadi, öyleyse devam edelim.

Altı ay süren kış mevsiminin, en koyu yeşilaycıyı bile bir alkoliğe çevirebileceği Finlandiya'da tam bir sene yaşadım ve bilgisayar oyunları endüstrisinin, enfes güzelliklere ve kültüre sahip bu uzak ülkedeki durumu hakkında şüpheye düştüm.

"Evet, şu an ciddiye alınabilecek iki şirket var" diyor Syvahuoko. "Biri elbette ki Remedy diğeri de Housemarque Games. Bu yüzden Fin oyun endüstrisi gerçekten çok, çok küçük. Ama dünyanın diğer herhangi bir ülkesindeki kadar iyi sanatçı ve programcılarımız var. Yani burada gelecek için dehşet bir potansiyele sahibiz."

Bu arada o bitmez tükenmez kış akşamlarında halka, içmek ve bol bol sevişmek dışında başka bir şeyler yapabilme fırsatı verdiğinden bilgisayara teşekkürler (Belki bu yer hakkında nostaljik olmamın sebebi bu... Elbette, ehem, vaktimi Proust okuyarak geçirdim)

Gelecekte Remedy Entertainment hakkında daha fazla şey duyabiliriz; çünkü 3D Realms ve G.O.D. ondan yana.

PC GAMER GENERATION NEXT DOSYASI SAYFA 74'DE PLANET MOON İLE DEVAM EDİYOR.

kenan9593

Planet Moon

ŞİMDİ ESKİ PATRONLARININ PRANGALARINDAN KURTULDULAR AYRICA YENİ VE HARİKA BİR OYUN YAPIYORLAR...

Eğer Planet Moon'un web sitesini ziyaret ederseniz, şu altı adamın oyun geliştiriminde toplam 100 yıllık ortak deneyime ek olarak hoş bir espri anlayışı olduğunun çabucak farkına varırsınız. Yardımcı başkan ve art direktör Bob Stevenson, yaşamdaki tutkusunu şöyle ifade ediyor: "Varolan, kalıcı ve heyecan verici iş teşebbüslerine, Planet Moon Şaraphaneleri ve Planet Moon Pictures'ı ekleyerek diğer iş arkadaşlarıyla birlikte Francis Ford Copolla yaşam tarzını yakalamak."

Düşününce bu aslında çok da kötü bir öncelikler dizisi değil.

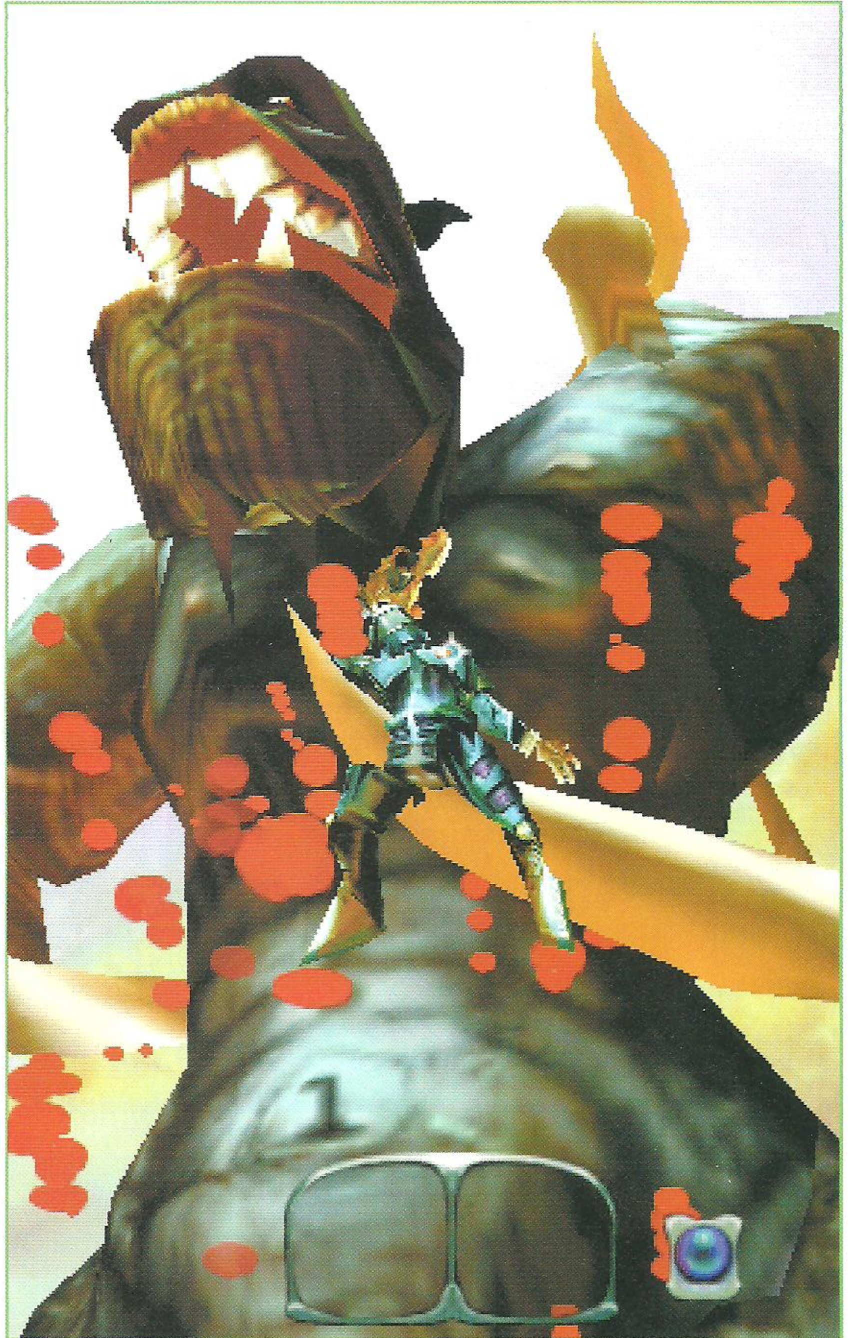
Ama Planet Moon, şu an elbette ki ilk oyunu *Giants: Kabuto*'yu tamamlamak için yoğunlaşmış durumda. *Giants* şüphesiz fantezi, strateji ve sıkı çarpışmanın sıradışı karışımı. Ayrıca bizim 1999'un Top 10 oyunları için yaptığımız tahminlerden biri olarak bunu hakeden bir seçim (geçen sayımıza bakın). Bu adamlar 3D aksiyon dünyasında bulundukları konumu kesinlikle haketmişler. Planet Moon'un birçok üyesi, Shiny Entertainment'ın başarılı yapıtı *MDK*'nın yaratımında görev alan eski üyeleri.

Planet Moon'a bu dosya için tasarladığımız soruları yönelttiğimizde yardımcı başkan Andy Astor, başkan ve tasarım direktörü Nick Bruty ve Stevenson'dan sırayla cevap aldık. Yanıtları konuyu çok güzel kapsıyor bu yüzden açıklamalara gerek görmedim. Öyleyse işte kelimesi kelimesine sorular ve yanıtları (Yani hemen hemen):

PCG: KENDİ ŞİRKETİNİZİ NE ZAMAN VE NİÇİN KURDUNUZ?

ANDY ASTOR: Resmi başlama tarihi 15 Temmuz 1997. Bunu, G.O.D.'dekilerin çok güzel dile getirdiği gibi bilinen sebeplerden yaptık. Bu, kişisel ve profesyonel gelişim için bir şans ve atlayamayacağımız bir fırsattı.

NİCK BRUTY: Büyük firmalar için oyunlar yapmak, genelde yarattığınız her şeyi sahiplenmeleri anlamına gelir. Bu arada sizin küçük bir pay alıp minnettar olacağınız varsayılır. Artık çalışmalarımızın ucuza gitmesini engellemenin zamanı gelmişti. Tek pişmanlığımız, Planet Moon'u daha önceden kurmayıp *MDK*'nın sa-



Bu Kabuto hazretleri, Planet Moon'un *Giants*'ının kral devi. Korkunç boynuzlarından birine geçmiş olan ise bahtsızın teki. Bu iz bırakacak.

hipliğini yitirmiş olmamız.

Ben, daima oldukça bağımsız bir geliştiriciydim ve serbest tasarımcılık süremin çoğunu Probe Software'de geçirdim. Sanırım o güne kadar çalıştırdıkları ilk sanatçıydım. Dostum Dave Perry ile orada karşılaştım. Birkaç yıl boyunca Probe için oyun üretmeye devam ettik ve ardından Virgin Interactive için çalışmaya California'ya gitme şansı yakaladık.

O zamanlar Virgin'deki üretim, hala küçük ölçekte ve çok eğlenceliydi. Ne yazık ki şirket, "geliş; piyasaya bir dolu oyun fırlat ve sat, sat, sat!" yolunu tuttu. Şirket, kendini kısa sürede olması gerekenden daha da büyük bir firma, adeta bir holding gibi hissetmeye başladı. Ofis alanları, küçük Dilbertvari kabinlere bölünmeye başladı ve atmosfer tatsız bir şekilde değişti. Binadan "The Death Star" olarak bahsetmeye başladık. Artık hiçbir şey eğlenceli değildi.

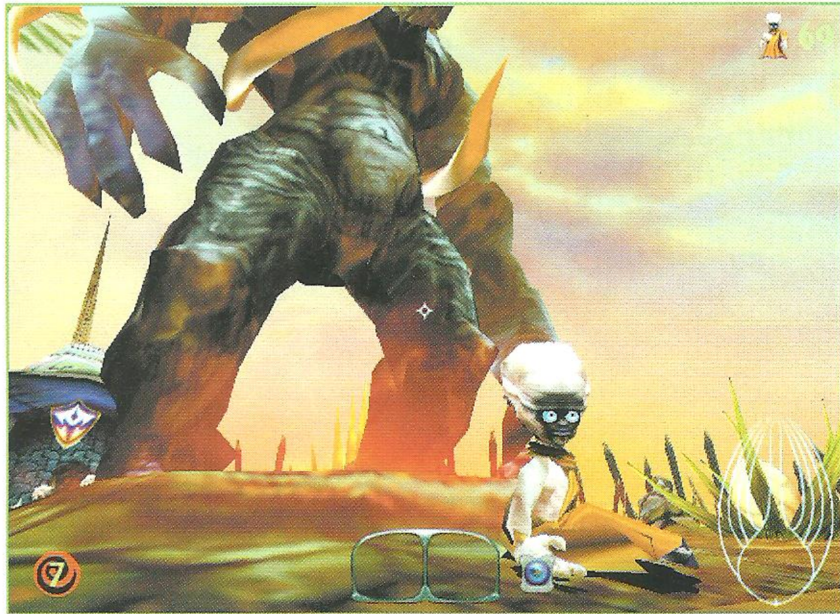
Benim için dönüm noktası, geliştirme takımının *Alaaddin*'i sadece üç ayda yaratmasıyla geldi. Muazzam bir çaba(!). Bundan kısa bir süre sonra çabalarımızın ödüllendirilmeyeceği belli oldu. Bu, bardağı taşırmıştı ve Virgin'den ayrılmanın vakti gelmişti.

O zamanlar yedi kişi ile kurulmuş olan Shiny Entertaintment'a geçtim. İlk yıl muhteşemdi; *MDK*, çalıştığım projeler içinde herhalde en eğlencelisiydi. *MDK*'nın sorumluluğu verildiğinde dikkatlice benim uzlaşma ve ifade geliştirme takımı görüşümü paylaşan insanlara görev verdim. Ama *MDK* gerçekten piyasaya sürüldüğünde, Shiny de "büyük olan iyidir"e boyun eğdi; daha çok oyun çıkarıp daha çok para kazandı vs. Kadro yedi kararlı idealistten 30 kişiye çıktı ve tüm atmosfer değişti. Diğer çocuklar da aslında aynı deneylerden geçmişti ve aynı hayal kırıklığının acısını çekiyordu. Bu, birleşip Planet Moon'u kurduğumuz zamandı.

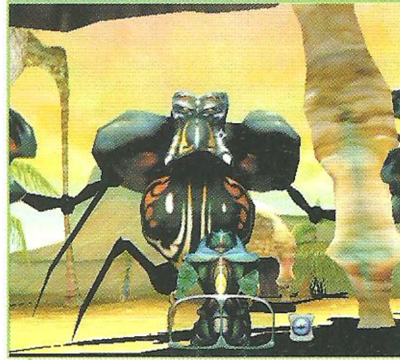
Gücümüzü oyun yapımının yaratım sürecine odakladık; ihtiyacınız olduğunda daima halkla ilişkiler veya pazarlama uzmanı tutabilirsiniz. Bizi genişlemeye ve isyan ettiğimiz türden şirketlere benzetmeye kışkırtacak mali fırsatlar ne olursa olsun küçük kalmaya kararlıyız. Elbette hepimiz yaşlanıp iyiliğe olan inancımızı yitirirsek ya da para için gözümüz dönerse bu değişebilir...

PCG: PLANET MOON'UN EN ÖNEMLİ FELSEFESİ NEDİR? BİR BOŞLUĞU MU DOLDURMAK İSTİYORSUNUZ, BU BOŞLUK NE OLABİLİR?

BOB STEVENSON: Planet Moon'un felsefesi basit: Dışımızdaki cehennemi ve umarız bir sürübaşka oyuncuyu heyecanlandıracak başarılı, orijinal oyunlar yapmak. Bize uyan oyun tiplerinin yaratımı, 12-18 ay çalışma gerektiriyor. Bu, insan yaşamında uzun bir süre. Bu yüzden kendimizi, benzersiz ama hem ticari hem de sanatsal anlamda hit olmasını umduğumuz oyunlar tasarlamaya zorladık. Biz belli bir boşluğu doldurmaya çalışmıyoruz; sadece bizi tahrik eden şeyleri gerçekleştiriyoruz.



Kabuto bile bu küçük Smartie'ye karışmıyor. O, değerli bir varlığı gördüğünde tanır. Yeterli sayıda Smartie'yi koruyun ve besleyin; onlar da sizi güç artırımlarıyla ödüllendirsin.



Yeni şirket, aynı eşsizgörsel stil... Shiny Entertainment'ın *MDK*'sının fanları, onun *Giants*'ın grafiklerindeki etkisini farkedecek.

PCG: GIANTS İLE İLGİLİ SON DURUM NEDİR? BİTİME YAKLAŞTI MI? PİYASAYA SÜRÜLME TARİHİ NE?

ASTOR: Bitiş oranına karar vermek daima zor bir iştir. Geçen sürede, yolun herhalde üçte ikisini katettik. Ama genelde tüm sektörün kullandığı göstergelere göre oyunu yaklaşık yüzde 25 oranında bitirdik. Uyumsuzluk, ivme eğrilerimizden ve yeni oyun gelişiminin düzensiz adımlarla ilerlediği gerçeğinden kaynaklanıyor. Bazen gerçekten ilerliyoruz ve ardından kimi günler 24 saat önce farkında olmadığımız berbat, küçük problemlerle mücadele ediyoruz.

Giants'ın çok daha farklı ve güzel olacağını düşünüyorum. Basının ilk tepkileri bunu doğruluyor. Çünkü müthiş grafikleri ve animasyonları var ve size oynamanız için oldukça farklı üç değişik ırk sunuyor. Büyü istiyorsanız, büyümüz var. Tuhaf ve ilgi çekici yeni teknolojiler istiyorsanız, bizde hepsi var. Acımasız bir canavar olarak oynamak istiyorsanız, devam edin ve bunu yapın! Örneğin Kabuto, Sea Reaper'lar tarafından kendilerini koruması için yaratılmış devasa bir yaratık. O, hain bir ucube, oyundaki herhangi bir karakterden de en az on kat büyük; rakiplerinin tümünü yiyebilir ve bunu sık sık yapar. Oyunu 1999 baharının başlarında piyasaya sürmeyi planlıyoruz ve bürokratik yollardan kabul ettirilen bir son teslim tarihi için kolaya kaçmayacağız. Oyun, kapıdan dışarı çıktığında imkan dahilinde yapabileceğimiz kadar bug'sız olacak.

PCG: OYUNLARIN YARATILIŞ VE PAZARLANMA TARZINDA, GİTTİKÇE BÜYÜYEN BİR DEVRİM GÖRÜYOR MUYUZ? HALA TEMEL BİR BETA VERSİYONUNDA BİLE OLSA DURUMA RAZI OLARAK OYUNU BİR AN ÖNCE BİTİRİP PİYASAYA SÜRMEK İSTEYEN ET KAFALARA KARŞI BÜYÜYEN BİR TEPKİ VAR MI?

STEVENSON: Sanırım. Pek çok yayıncı, müzik endüstrisinin onlarca yıl önce farkettiği gibi tanıtımı, şirket logosundansa kendi isimlerini taşıyan sanatçı ve oyunlar üzerine kurmanın daha etkili olduğunun bilincine şimdi erişiyor. Anlatmak istediğim, bir kitapçıya gidip "Random House'ın yayınladığı son kitabı verir misiniz" demezsiniz. Ve zor kazanılmış paralarını bu ürünlere harcayan oyuncular, belli ki pazarlama ve dağıtımı yapan firmalardansa, oyunları yaratan insanlarla daha ilgililer.

Bence bu sektör, "büyüyen bir tepki" sözünü kendine mal etmek için hala çok genç. Bu sadece doğal evrimsel bir süreç. Bunu anlayamayan yayıncılar, oyunlarını daima dükkanlara



Eğer egzotik mekanları ve onları dolduran yaratıkları bir göstergeyse *Giants*, 1999'un en ilginç oyunlarından biri olacak.

pompalamaya çalışacak ve bir iki büyük hitin, vasat olanların mali yükünü taşıması için Tanrı'ya dua edecek. Bu eğilim film endüstrisi ile paralel.



Bu Meccaryn'in arkasından neyin yaklaştığı konusunda bir fikri var mı? Bu büyük, çirkin annenin onun için iyi bir niyeti olamaz, değil mi? Onun için gerçekten kötü bir gün olmalı.

PCG: SEKTÖRÜN ŞU ANDAKİ VE GELECEKTEKİ KONUMU İLE İLGİLİ HERHANGİ BİR KİŞİSEL GÖZLEMİNİZ VAR MI?

STEVENSON: E3'te gördüklerimizden yola çıkarak karar vermek gerekirse sektörün taze, canlandırıcı ve büyük fikirlere ihtiyacı var. Bir dolu devam oyunu... Bir dolu kopya...

ASTOR: Ben, Planet Moon ve diğer bazı bağımsız şirketlerin, hem diğerlerine benzer şeyler yapmaktan kaçınacağı hem de ticari açıdan başarılı bir hit yapabileceğini ispat edeceği kanısındayım. Tüketiciler, sonunda sakınır hale gelmiş olsa bile halka yönelik aldatıcı reklam kampanyaları, hala belli bir dereceye kadar işe yarıyor. 'Büyük Para' sektörü yönettiği sürece fazlası zarar olan abartılı reklam kampanyaları sürecek.

PCG: SON BİR SORU; PLANET MOON'UN UZUN VADELİ HEDEFLERİ NELER VE İKİ ÜÇ SENE SONRA NEREDE OLMAYI PLANLIYORSUNUZ?

BRUTY: Kulağa garip gelebilir ama şu an bulunduğumuz yerde olmak istiyoruz, elbette daha çok gelirle. Yaratıcı olarak oyun denilince halkın kafasında oluşan imajı geliştirmek istiyoruz. Bunu nasıl yapacağız? Kahretsin ki bilmiyoruz! Ama hepimiz için eğlencenin bir bölümü deneysellikte yatıyor. Gelecekte bizden alışılmadık ve tabudeviren şeyler bekleyin.



Çevresini kollayan Smartie'nin büyük beynine dikkat edin. Detaylı animasyon, *Giants*'ın garantisi olmayı vaat ediyor.

PC GAMER GENERATION NEXT DOSYASI SAYFA 78'DE RELIC İLE DEVAM EDİYOR.



Etiler'deki Dostunuz
BOĞAZİÇİ
BİLGİSAYAR ETİLER TİC. LTD. ŞTİ.
Nispetiye Caddesi 1/6 Etiler/İstanbul
Tel: 0.212 263 53 88287 57 40 - 287 57 60
Faks: 0.212 287 57 33
aidata

RELIC RELIC RELIC RELIC RELIC RELIC RELIC RELIC RELIC RELIC RELIC RELIC

Relic Entertai

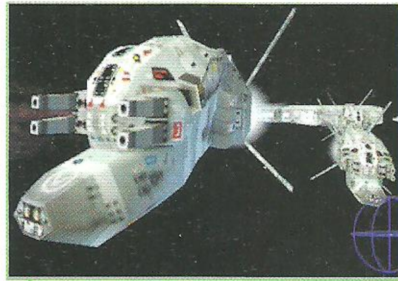
BU KANADA'LI GRUP, MERAKLA BEKLENEN OYUNUYLA, YAPMAYA HAZIRLANIYOR...

Relic'in başkanı Alexander Garden ile konuşmak, 23 yaşından çok daha büyük biriyle konuşuluyor izlenimi veriyor. O, düşüncelerini kolayca anlatabilen biri. Düşünceli, görüşüne sıkıca odaklanmış ve her cümlesinde "cool" kelimesini kullanmıyor. Besbelli Sierra Studios'daki yetkililer de aynı izlenime sahip; çünkü Garden, onlara Relic'in ilk oyunu *Homeworld*'ü iki poster ve ateşli bir satış konuşmasıyla sattı.

"Ben on ya da on bir yaşındayken" diyor Garden "Kanada'da bel yüksekliğindeki kar içinde bir gazete dağıtım güzergahım vardı. Tanrım, bundan nefret ederdim. Ama paramı aldığımda, yakındaki video oyunu dükkanına büyülü bir yolculuk yapardım. İçeri girdiğimde duygularım inanılmazdı; yeni bir gezegeni keşfetmek için ilk adımını atan bir kaşif gibi hissederdim. Ve oyunlar da *iyiydi.* O eski Nintendo günlerinde öyle olmak zorundaydılar; çünkü grafikler ve sesler çok ilkeldi. Bende hala *Metal Gear, Metroid* ve tüm Zelda oyunlarını oynamanın hoş hatıraları var. O günlerdeki oyun endüstrisinin lekelenmemiş saflığı şaşırtıcıydı."

Garden, bugünlerde Babbages'a girip "Bu hafta gerçekten iyi bir şey geldi mi?" diye sorduğunda cevabın genellikle "Pek sayılmaz" olduğunu söylüyor.

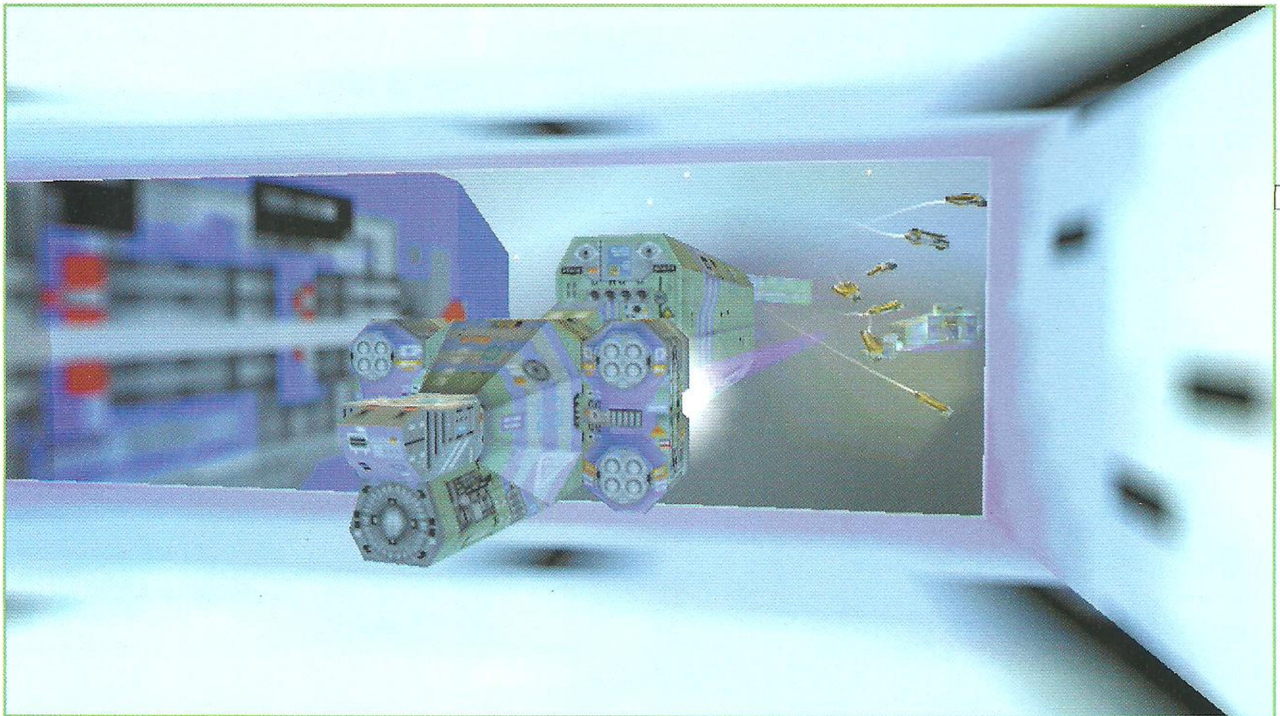
"İstatistiklere bakın" diyor Garden. "Geçen sene sekiz bin oyun piyasaya sürüldü ve belki bunlardan beş ya da altı tanesi birinci sınıftı! Gelecek yıl piyasaya altmış oyun çıkaracak bir firma biliyorum ve üç ya da dördü dışında hepsinin tam anlamıyla çöp olacağını farketmemelerine inanamıyorum!"



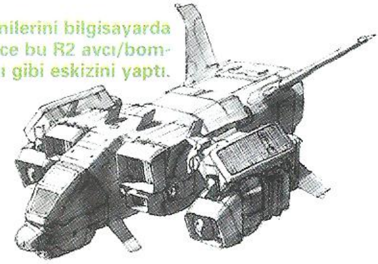
Homeworld'deki her gemi, gerçekçi görünüşe ek olarak silah sistemlerinin, geminin ana gövdesinden bağımsızca takip ve hareket yeteneği sunuyor.

Garden, oyun geliştiriciliğine ilk adımını, Distinctive Software'e (Electronic Arts'ın Kanada kolu) tamamen sahte bir özgeçmiş sunarak attı. Neyse ki *Triple Play Baseball*'daki çalışması, herkese onun bu özgeçmişi destekleyecek gerekli yeteneklere sahip olduğunu kanıtladı. Garden'ın kariyeri, cebindeki hit bir oyunla başladı. Relic, resmi olarak 15 Mayıs 1997'de Vancouver'da ofisi, kadrosu olmadan ve ödünç alınmış birkaç bilgisayarla ticari hayatına başladı. Şirket, bugün 1100 metre karelik bir ofise ve tam gün çalışan 22 personele sahip.

"Relic'e başladım, çünkü bugünün oyuncularına, benim on bir yaşındayken sahip olduğum inanılmaz heyecanın aynısını verecek oyunlar yapmak istedim" diyor Garden. "Şimdi çıtayı yükseltme yani, kalite düzeyini bütün sektörde baştan başa yükseltme zamanı. İlham kaynağım, yakın dostum Peter Molyneux; aynı idealleri paylaşıyoruz, temelde aynı görüşlere sahibiz. Sektörün kurtuluşunun Sierra Studios gibi büyük



Relic, *Homeworld*'deki aksiyonun insanlara Star Wars üçlemesinin birbirine girmiş uzay it dalaşlarını hatırlatmasını umuyor.



Homeworld, gemilerini bilgisayarda render etmeden önce bu R2 avcı/bombardıman uçağı gibi eskizini yaptı.

nment

yayıncıların ortaklığıyla Relic gibi küçük firmalardan gelmesi bütünüyle olası. Sierra'nın yeniden yapılanma yönteminde, bizim gibi gruplarla çalışacak daha küçük ortak 'hücreler' oluşturması, sıranın kimde olduğunun bir göstergesi."

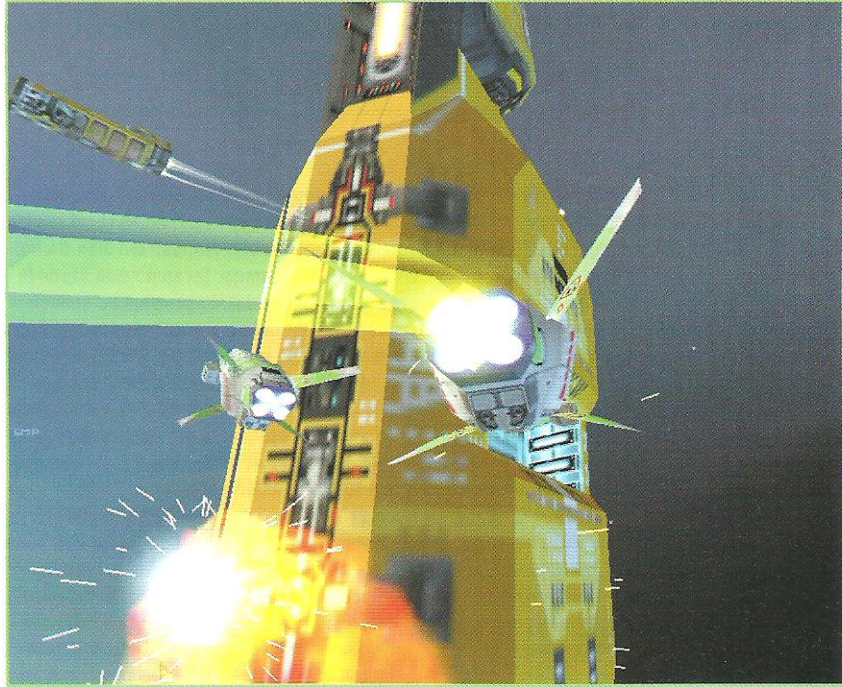
Garden, "yaratıcı tipler"in bütün suçu takım elbiseli post-prodüksiyon ekiplerine yüklemesine öfkeleniyor. "Geliştiriciler, takım elbiselilerin ayarladıkları gerçekçi olmayan son teslim tarihleri, mikro-yönetim, oyunlar hakkında sergilenen bilgisizlik vb. konularda daima dırdır ediyorlar" diyor. "Takım elbiseliler, bu sektördeki *diğer* yanlışlıklar için çok elverişli bir hedef. Normalde, 65.000 farklı PC konfigürasyonunda kusursuz olarak çalışacağı varsayılan zor bir işi başarmak için 30 kişi iki yıl uğraşmalı. Açıkçası, bunu yapabilecek geliştirici pek yok. Ama cebinde 5 milyon dolar olan geliştirici de pek olmadığından, onlara inanan biri tarafından finanse edilmek zorundalar. Takım elbiseliler yatırım yapıyor; onlar size ne olursa olsun yapmak istediğiniz şeyler için sermaye veriyor ve büyük riskler alıyorlar. Tüm istedikleri, onlara kesin bir tarihte tatminkar bir ürün vermeniz ve eğer bu bir hitse karı sizinle paylaşıyorlar. Kişisel olarak, bunu kötü bir anlaşma olarak görmüyorum ve tüm meselenin fazlasıyla abartıldığını düşünüyorum.

Sierra Studios, Relic'e sorumluluğun tamamını verdi; parasal kaynak, pazarlama uzmanlığı ve evet *Homeworld*'ün potansiyelini tam olarak değerlendirecek kadar zaman. *Homeworld*'ün, son E3 şovunda gösterilen ve piyasada hüküm süren sıradanlığın üstüne çıkan, az sayıdaki üründen biri olduğu anlaşılmalı.

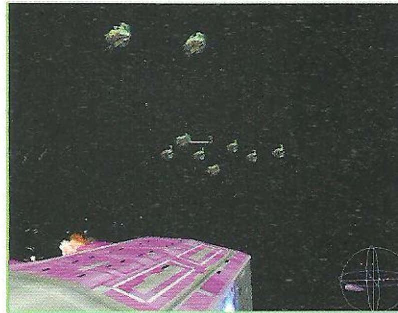
Homeworld, iddialı ölçekteki klasik bir uzay operası. "Evet, bu real-time" diyor Garden "Ama ne farkeder? Var olan tüm iyi real-time strateji oyunları üzerinde çalıştık ve bence insanların can sıkıcı bulduğu şeylerin çoğunu eledik. Turn-based inatçıları bile bu oyunun içinde kaybolacak!"

Garden, "vay canına, bunu nasıl yapmışlar?" şeklindeki *Star Wars* efekti peşinde olduğunu itiraf ediyor ama oyun için gerçek esin kaynağı, kült TV dizisi *Yıldızgemisi Galaktika*'ya kadar uzanıyor. Temel dayanak noktası şöyle: siz, verimli, ütopik bir gezegene yerleşmiş, iyi huylu, barışsever bir uygarlığın bir ferdisiniz. Birkaç asır geçtikten sonra bir başka ırkın dış dünyalarınıza nüfuz etmeye başladığını farkediyorsunuz. Yaratıklar, tüm diplomatik görüşme önerilerini reddederek gezegenlerinizden bir kaçına nükleer bomba atıyor ve sizi asla kazanamayacağınız bir savaşa sürüklüyor.

Ardından tüm aydınlarınızı, bilim adamlarınızı, sanatçılarınızı ve öğretmenlerinizi ortadan kaldırdıktan sonra nüfusunuzun tamamını dev gemilere dolduruyor ve herkesi galaksinin ucundaki uzak bir dünyaya boşaltarak sizi kendi "Son Çözüm"lerine tabi tutuyorlar.



İnanılmaz patlamalar ve her gemi için ayrı motor izleriyle *Homeworld*, bu sömestr tatilinde bir 3D hızlandırıcı sahibi olmak için en iyi sebeplerden biri gibi görünüyor.



Bir shooter gibi görünebilir ama *Homeworld* aslında uzayın derinliklerinin üç boyutlu fonunda geçen büyük bir real-time strateji oyunu.

Hayatta kalanlar uygarlıklarının en bulanık soykırım öncesi hatıraları dışında her şeyi yitiriyor; geriye tek kalan, bir meleğin şeklini alan (Rosetta Stone ve Jeanne d'Arc karışımı) hissetme yeteneğine sahip bir kristal parçasıdır. Bu artifact, size "Homeworld"ü (vatanınızı) işaret eder ve sizi aniden harekete geçirir. Bundan sonra yaratıklarla savaşa girmeye ve galaksinin size ait olan kısmını geri kazanmaya yetecek kadar güçlü bir donanmanız olana dek teknolojinizi geliştirirsiniz.

PC Gamer'ın E3'de gördüğü inanılmaz derecede sürükleyici, aksiyon içerikli 3D savaş sahneleri olağanüstü çekiciydi. Eğer Relic'in "çıtayı yükseltmek"ten kastı buysa, kesinlikle doğru yolda görünüyorlar.

Garden, çıkmak üzere olan diğer oyunlar üzerine tartışmaya pek de istekli değil. "Biz, görenlere 'Aman Tanrım!' dedirtecek kadar güzel olana dek hiçbir şeyin tanıtımını yapmayacağız" diyor. Ama röportajımızı son derece provokatif bir kehanet ile bitiriyor: "1998'de iyi bir oyun geliştirmenin aldığı zaman ve para miktarı, 1994'te olduğundan dört kat fazla." Garden, "Çalışma ve finansal sorumluluk yükü, aslında tüm bir sektörün ve belirli geliştiricilerin ayak uydurabileceğinden daha hızlı şekilde inanılmaz derecede arttı. Tüketicilerin beklentisi kesinlikle gerçek dışı bir hale geldi. Sonuçta, teknoloji eğrisi düzleşecek; daha çok hız, işletim gücü ve grafik hızlandırmanın gerçekten ayırdedilebilir herhangi bir fark yaratmadığı ileri bir zaman gelecek. İşte o zaman oynanışa verilen önemi göreceksiniz, tıpkı teknolojik mücadelelerin hiç olmadığı Zork günlerinde olduğu gibi.

"Herkesin, kullanmak için aynı düzeyde teknolojik güzelliklere sahip olduğu noktaya ulaştığımızda bu, Büyük Eşitlik olacak" diyor. "Bir kez daha oyunlar yönetecek! Biz, *Homeworld*'ü Relic'te sektörün geri kalanına, herkesi bu yönde dürtecek dostça bir meydan okuma olarak düşünmek istiyoruz."

Oyundan gördüklerimize göre "dürtmek" yetersiz bir ifade.

PC GAMER GENERATION NEXT DOSYASI SAYFA 80'DE MONOLITH İLE DEVAM EDİYOR.

Monolith

BİRDEN ORTAYA ÇIKIVERDİLER! DIRECT-X'İN YARATILMASINA YARDIM ETTİLER VE CEBLERİNDE BİRKAÇ OYUNLARI VAR. İYİ AMA, KİM BU ADAMLAR?

Yeni, hırslı, bağımsız ve gelişmekte olan oyun firmaları meselesine gelindiğinde, büyülü sayılar "6" ve "7" olarak görülüyor. Bu sayılar, muhtemelen birinci sınıf bir oyun yaratmak için gereken minimum geliştirici sayısı. Aynı zamanda daha az eğlendirici olsa da bir firmanın varlığını sürdürebilmesi için çok gerekli olan angaryalara yeterli özeni gösterebilmeye de yeterli.

Bu yüzden Monolith de yedi kişiden oluşuyor: CEO Jason Hall ve oyunsever ahbapları Bryan Bouwman, Brian Goble, Toby Gladwell, Garret Price ve Paul Renault. Hepsinin sektörde Broderbund, Swifte, SSI, 3D Realms, Squaresoft, Sierra ve Microsoft gibi kimi firmalar için kan ter içinde ve göz yaşlarıyla geçirilen bir sürü saatlik çalışmayla kazanılmış tecrübeleri var.

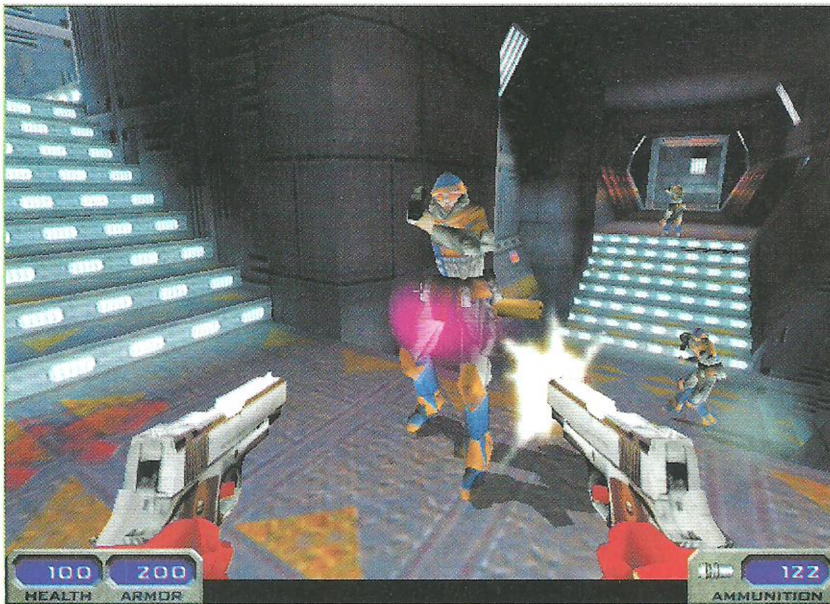
Şirketin son hedefi pek alçakgönüllü değil; web sitesinin başında da belirttiği gibi: "Eğlence standartlarını her türlü ortamda baştan sona yükseltmek istiyoruz. Yazılım, müzik, film müzikleri, filmler, adını siz koyun, tüm bunları herhangi bir başkasından daha iyi yaparız." İnanılması zor sözler, ama öte yandan Monolith'in geçmişteki başarıları, üç yaşındaki bir şirket için dikkate değer. Unutmayalım ki bu şirket, birden ortaya çıkarak 1997'nin en iyi ve kesinlikle en kanlı shooter'larından biri olan *Blood* ile herkesi şaşırtmıştı. Şu an devamı üzerinde çalışılan bu oyundaki başarısının bir sonucu olarak şirket, birkaç potansiyel yeteneği, kendini daha fazla kabul ettirmiş şiketlerin güvenli kollarından ve yüksek satışlardan kendine çekmeyi başardı. Ve buna karşılık verebileceği tek şey "ya başarı ya ölüm" bağımsızlığının riskiydi. Sebebi basit ve bu, dosyamızda yer alan tüm küçük şirketlerin profillerinde hep aynı şekilde bir kahramanlık türküsü motifi gibi ortaya çıkıyor: Yaratıcı özgürlük. CEO Jason Hall bunu şöyle açıklıyor: "Biz çalışanlarımızı, herkese üründen bir çıkar sağlayarak güçlendiriyoruz." Hall, "Elbette sanatçılarımız, mühendislerimiz, oyun tasarımcılarımız, testçilerimiz, webmaster'larımız, alışıldık karakter tiplemelerimiz ve bunların tümünün de şirket içinde belirli ve önemli rolleri var. Ama şirketin her kademesindeki çalışanlar ayrıca geliştirme sürecine katılmaya cesaretlendirildi ve inanın bana, gerçekten öyleler! Hepimiz sıkı oyuncularız ve oyunları çok eleştirel bir oyuncu çevresi için yapıyoruz: Kendimiz!" diyor.

Çalışma parolası şöyle görünüyor: Eğer iyiyse, birilerine söyle! Eğer kusurluysa, çekinmeden anlat! Doğal olarak bu tür bir fikir alışverişi, birilerinin egosunu ara sıra yaralar; ama takımın tümü sonuçlardan memnunsa, tüketiciler de böyle olacağından herkes, kendini oldukça hırslı bir şekilde şirket çapında bir mükemmelliğe adamış.

Monolith'in kurucularından bazıları, kariyerlerinin başında eğitimsel yazılımlar geliştiren bir şirket için çalışırken arkadaş oldular. Yaratımına yardım ettikleri ürünler, çeşitli sektör ödülleri ve övgüler kazanacak kadar iyiydi. Ama genelde konuşulduğunda hepsi çocuklar için



Bu ay 103. Sayfada incelenen, üstten görünüşlü aksiyon macerası *Get Medivial*, Monolith'in jetonlu Atari oyunu *Gauntlet*'e çağdaş bir yorumu.



Mobile Armor Division, 3D Shooter ve Japon çizgi filmi sevenlerin gerçekleşen rüyası olabilir. Oyun, bu ikisini iz bırakmaksızın bir araya getiriyor.



eğitimsel yazılımlar hazırlamanın yeterince zorlayıcı olmadığında hemfikirlerdi ve bunun, yetişkin kitle için yaratıcı çalışmalar yapmak kadar zevkli olmadığı kesindi. Hall diyor ki, "Garip olsa da hepimizin ilham verici bulduğu şey netten çektiğimiz Avrupalı 'demolar'dı. 'The Future Crew' ve 'Triton' gibi demo grupları, günün PC'leri ve grafik kartları göz önünde bulurdurulduğunda, grafiklerin çerçevesini mümkün olduğu kadar genişletiyordu. Bunlar aslında bilgisayar grafitileri olan ve yalnızca programlama becerisini değil, aynı zamanda gerçekten yaratım potansiyelini harekete geçiren görüntü ve ses parçalarıydı."

Önceki yıllardan birinde, tüm bu Avrupalı demo grupları Finlandiya'da bir sergi açacak ve kimin en marifetli olduğunu göstermek için yarışacaklardı (yine şu Finli bağlantısı! Havasından mı, suyundan mı...). Monolith, bu yarışa katılmaya ve kazanmaya karar verdi. Diğer firmalar hala çoğunlukla DOS tabanlı eserler gösteriyorlardı. Monolith, kendi çalışmasının Windows tabanlı (o zaman için Windows 3.1) olmasına karar verdi.

"Kimsenin Windows'da mümkün olduğunu düşünemeyeceği, Windows tabanlı bir grup küçük, harika demolar yaptık" diyor Hall. "Yarışmanın nasıl etkilendiğini gördüğümüzde, yaklaşık 1,000 CD çoğalttık, bunları dostlarımıza ve sektördeki ilgili kişilere gönderdik. Doğal olarak 'Monolith CD'lerinden biri için sıra Microsoft'a geldi ve bir sürü insan Windows 3.1 ile yapabildiklerimizden etkilendi. Bizimle iletişime geçtiler ve Windows 95'ten hemen sonra çıkarmayı planladıkları 'çok gizli' bir proje üstünde çalışmakla ilgilenip ilgilenmeyeceğimizi sordular. Bu 'çok gizli' küçük projenin ismi 'Direct X'e dönüştü ve bir sampler/demo diski istediler. Böylece Monolith, yaratıcı oyunlara ve teknik anlatımlara duyulan sevgiden dolayı dostluk ve açıkyüreklilik için yaratıldı."

Hall'dan, diğer dört yeni şirketin temsilcilerine sorduğum gibi kendi şirketinin temel felsefesini az ve öz tanımlamasını istedim. "Bu gerçekten çift taraflı. Birincisi ve en önemlisi biz birbirimiz için çalışmayız, biz birlikte çalışırız" diyor. "Bir software firması yüzde yüz insandır, öyle olmalıdır yoksa yüzde yüz oyunlar yaratamaz. Monolith'te bu, elden geldiğince kabul edilir. Biz bir aile gibi olmaya çalışıyoruz ve katılımı mümkün olduğunca yüreklendiriyoruz.

"Felsefemizin diğer bir parçası da (ki gerçekten şimdiye dek söylediklerimi tamamlıyor), ne yaparsak yapalım eğlenceli olması gerektiği" diyor Hall. "Bizim ürünlerimiz, İsa'nın Dönüşü ya da en son, en büyük, patlama yaratacak kadar harika, yeni bir CPU ve 3D kart gerektiren süper bir program olmak zorunda değil. Sadece yüksek kalitede ve eğlenceli olması yeterli. Kulağa çılgınca gelebilir, biz insanların oyunlarımızdan birini satın aldıklarında paralarının tam karşılığı olan eğlenceyi aldıklarını hissetmelerini istiyoruz. Dolayısıyla pazarlama planımız saf ve basit: yüksek kaliteli ve oynaması zevkli oyunlar sunmak."

Monolith'in son oyunu *Get Medieval,* bu ay incelendi. Ama gerçek heyecan, şirketin yakında çıkacak olan, first-person oyun etrafında



Monolith'in *Rage of Mages*'i, FRP ile real-time stratejiyi birleştirmeyi deniyor.

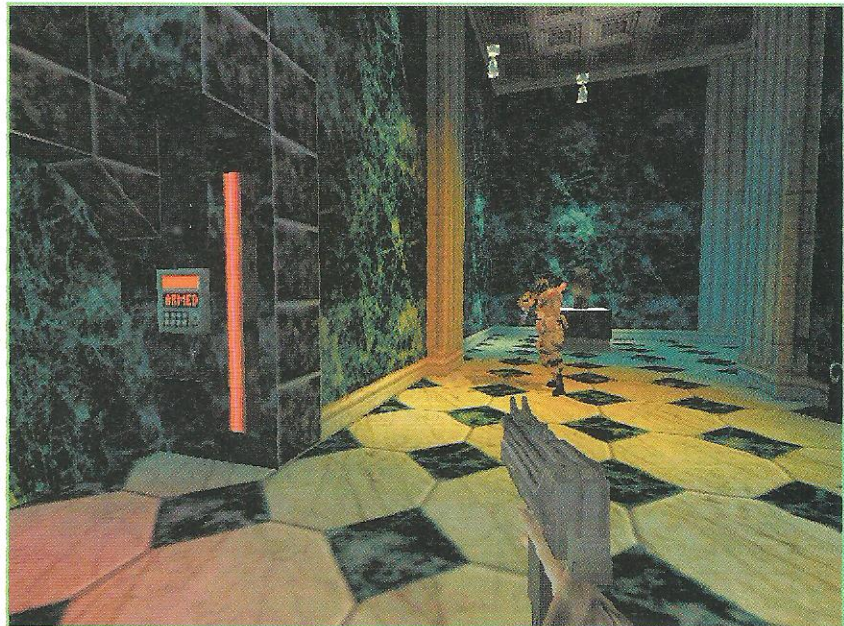
odaklanıyor. Hikayenin yönlendirdiği bu oyun, Japon çizgi filmlerine tüm güzelliğini veren aksiyon destanı *Shogo*'nun adını taşıyor. Hall "iki tip aksiyon sözü veriyor: Yaya olarak ve biçim değiştirebilen mekanik robotlar içinde bol bol vücut parçalama ve iç organ çıkarma. "Eğer *Robotech* veya *Neon Genesis: Evangelion*'dan hoşlandıysanız, bu oyun yüzünüzü güldürecek! *Shogo*, ayrıca yakınlarda tamamlanan ve önceden 'DirectEngine' olarak bilinen, LithTech motorunu kullanan ilk oyun olacak. Oyun, grafik ve animasyon bakımından tam olarak sanatsal gözükecek."

Hall, *Rage of Mages* adındaki, çıkmasına daha çok vakit olan oyunlarının, bir real-time strateji ile bir RPG'nin ilk başarılı kaynaşması olacağına inanıyor. "Bu, *Ultima*'nın bir yerlerinde *WarCraft II*'nin *Diablo* ile buluşması. Oyun, gerçek 3D araziler, orijinal büyüler ve 300'den fazla silah içeren bir dolu özenli detaya sahip olacak kadar şanslı.

Röportajın bu noktasında sıra, diğerlerine de sorduğumuz, çok önemli "üretimde bir devrim görüyor muyuz?" sorusuna geliyor. Hall'un yanıtı dikkatli ve düşünceli: "Bu high-tech gelişimlerin ve işletme modellerinin sürekli değiştiği bir sektör." "Oyunların teknik açıdan daha daha da gelişiyor ve oyuncular onları yüzlerce farklı kombinasyonda çalıştırmaya uğraşıyor. Bunun üzerine bir de her geçen ay yankı uyandıran yeni bileşenlerin kullanılabilir hale gelmesiyle, basitçe ilk denemeden bug'sız bir oyun yapmak neredeyse imkansız hale geliyor. Belki ben insanlara çok fazla suçsuz gözüyle bakıyorum. Ama Armanili beyfendi'lerin hazır olmayan oyunların geliştirimini silah zoruyla bitirdiği düşüncesinin, çok fazla klişeleştiğine inanıyorum. "Bildiğim bir şey, geliştiricilerin üretim takvimlerine daha sıkı yapışmak zorunda kalacağı" diyor Hall. "Herhangi bir işletmenin teslim tarihlerini yakalayabilmesi ve süreçteki kaymaları önceden tam olarak tahmin edip harekete geçebilmesi için bu gerekli. Bunu yapmak çok zorlaştı, çünkü teknoloji daima bir adım önünüzde gözüküyor. Zaman içinde belki de bu bir düzene girecek ve problem kendi kendine çözülecek." Öyleyse Monolith, kendini sektör bütününün büyük resmi içinde nasıl görüyor? Bu konuda Hall hoş bir şekilde iyimser, "Genel görüşün aksine bu sektör hala yeni gelenlere açık" diyor. "Monolith, saf sıkı çalışma ve bir parça iyi şans sayesinde kendini yoktan var etti. Hatta destekçiler bulmayı, güçlü oyunlar geliştirmeyi ve birlikte çalışmak için yetenekli insanlar kazanmayı başardı. Şimdi kendi oyunlarını yayınlama noktasında.

"Bunun anlamı şu; eğer sıkı çalışmaya razıysanız, en azından bir mücadele şansınız olur ve bir şans bu dünyada varolmak için ihtiyacınız olan tek şeydir" diyor Hall. "Hepimiz gibi ben de, Monolith'in hem oynaması zevkli hem de yaratıcılarına kar getiren oyunlar üretmek için iyi bir şansa sahip olduğunu düşünüyorum. Eğer bunu yapabilirsek, ortak çabalarımız bize mutluluk, hesap defterlerindeki siyah mürekkep ve oyun oynayan toplumun kabulü olarak dönecek."

PCG



Blood 2: The Choosen, Monolith'in *Shogo: Mobile Armor Division*'da kullandığı patentli LithTech motoru ile çalışıyor. Her iki oyun da oldukça şık görünüyor.

CAVEDOG:



Bir Oyuncunun EN İYİ Dostu

Cavedog Entertainment, listelerin tepesinde yer alan ilk eseri Total Annihilition'la ciddi bir sıçrama yaptı. Şimdi şirket, real-time strateji oyunlarından daha fazlasını bir koz olarak sakladığını göstermeye can atıyor, çok daha fazlasını...

Yazan: Colin Williamson

Çeviren: Serpil Ulutürk

Cavedog Entertainment ofislerini ziyaretimde edindiğim ilk izlenim, isminin şirkete çok uygun olduğuydu. Ofislerine adım atmak bir yeraltı inine girmeye benziyordu. Tepedeki florasan ışıklar, programcıları ve sanatçıları, bölmelerinde çalışırken loş ışıkta bırakacak şekilde sürekli kapalıydı. Bölmelerin çoğu animasyon posterleriyle ve her zaman popüler olan Magna Spawn'ın hareketli figürleriyle donatılmış. Atmosfer karanlık ve tehditkar olabilir ama esrarengiz dış görünüşün ardında sürüp giden bazı ilginç gelişmeler var.

Cavedog'un, endüstrinin kıdemlilerinden Internet'ten toplanan genç yeteneklere kadar uzanan personel listesiyle sektörün en büyük oyuncularından biri olmayı kafasına koyduğu çok açık. Şirket, sahneye çıktığı ilk oyunu *Total*

Annihilation ve onun sonraki yan ürünleri ile şaşırtıcı derecede başarı elde etti. Cavedog, dolayısıyla kendini Westwood, Blizzard ya da LucasArts'la rekabet eden bir altyapı içinde geliştirmek için iyi niyete ve kaynaklara da kesinlikle sahip. Geliştirilmekte olan yeni kuşak oyunlar tam da bunu sürdürmek için tasarlanıyor. Cavedog, çok övülen *Total Annihilation 2*'yi hala bir sır gibi saklıyor (baş tasarımcı Chris Taylor'ın Microsoft'a transferi, kaçınılmaz olarak projeyi biraz geciktirdi). Ancak firma, oyuncuları önümüzdeki yıl (ve daha sonra da) memnun edecek diğer orijinal oyunların örtülerini kaldırdığı için çok mutlu.

Amen

Cavedog, first-person shooter pazarı oynanış yeniliklerindeki toptan eksikliğin acısını çekerken, *Amen* ismindeki yeni ve heyecanlı bir aksiyon-adventure ile bu durumu değiştirmeyi umuyor. Oyun, Konami'nin yakında çıkacak PlayStation oyunu *Metal Gear Solid*'e, id'nin *Quake*'inden daha fazla benziyor. Bu nedenle daha çok şey paylaşan *Amen*, gizlilik ve ihtiyatla oynandığında oldukça etkileyici sonuçlar doğuran bir oyun. "Oyunu medyaya tanıtırken söylediğimiz ilk şey, bunun bir 3D shooter olmadığıydı!" diyor tasarımcı Greg McMartin. "Oyun bundan çok daha farklı. Bu, hardcore aksiyon türünü, adventure-RPG ile kaynaştırmaya çalışan bir aksiyon-adventure oyunu."

2032 yılının yılbaşı gecesi, dünya nüfusunun üçte biri sebepsizce çıldırır. Geriye kalan aklı başında halk (zarar görmemiş olanlar kastediliyor) gezegen boyunca bir dizi güvenli bölge yaratmak için uğraşırlar. Ne yazık ki, çıldırmış olanların kendi planları vardır ve Kuzey Amerika'da tam donanımlı bir istilaya başlarlar. Siz Amerikan direncini desteklemek için Birleşik Krallık'tan gönderilen kendini beğenmiş bir İngiliz komandoyu oynuyorsunuz. "Oyunun başında bildiğiniz tek şey, savaşmak için okyanusu geçmeniz gerektiği" diyor McMartin. "Olan bitenin amacını anlamıyorsunuz. Felaketin sebebi ne? Bu, Kıyamet Günü mü? Bir hastalık mı? Ve oyun ilerlerken sebebi ortaya çıkaracaksınız."



Amen'de kapılar, zekayla ya da kas gücüyle açılabiliyor. Level'ın başka bir yerindeki anahtarın peşine düşebilir ya da sadece bir koli kaldıracıyla kapıyı haşat edebilirsiniz. Seçim sizin, ama gizlilik en iyi çözüm olabilir.

Oyun, çökmüş şehir ortamlarından fütüristik askeri üslere uzanan onyedi sahnelik (bunlara level demeyin!) bir seri üzerine yayılmış. Bu sahnelerin baştan başa adımlanması, hikaye örgüsü tarafından tayin ediliyor. "3D shooter'larda, genellikle merkeze ya da göreve dayalı bir sisteminiz vardır" diyor McMartin. "Bizim sahnelerimiz için tanımlanmış bir akış yok; çünkü olayları hikaye yönlendiriyor."

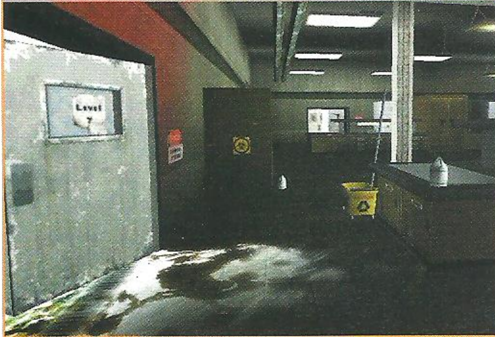
Amen'deki herkesi vurabilmenize rağmen eğer silahları ateşleyerek içeri dalarsanız büyük olasılıkla koşarak gelecek bir bölük korumayı alarma geçireceksiniz. Bu yüzden sessiz olmanız ve gizlilik içinde oynamanız sizin yararınıza olur. "Oyunun odağı, vahşetten tamamen uzak" diyor McMartin. "Bu oyunu tek bir şey bile öldürmeden oynayabilirsiniz. Açıkçası çarpışma, çoğu insan için eğlenceli bir ögedir ve biz de bunun için çalışıyoruz. Ama en az sayıda insan öldürenin ödül kazandığı bir yarışma düzenlemek hakkında bir şakamız vardı."

Amen, hala işin başında ama tasarım ekibi, oyunun dopdolu olacak sahnelerine benzer hareketli bir fragman örneği hazırlamayı başardı: İptal edilmiş görünen bir metro tünelinde ilerlerken, işleyen bir vagon buluyorsunuz. Kontrol bölmesinden içeri girip, önünüzdeki panele basıyorsunuz ve vagon tehlikeli bir hızla tünelden aşağı doğru vınlamaya başlıyor. Bir anda yol bitiyor. Vagon, metal bariyerlere şiddetle çarparak ve kontrol edilemez bir halde yuvarlanarak yana yatıyor. Sonunda çatı kırılıyor ve siz de dışarı atlayabiliyorsunuz. "Her sahne bunun gibi oyuncuların 'Kahretsin! Ben ne yapıyorum?' dediği sinematik görüntülerle dolu olacak" diyor McMartin. "Bizim editör programımızla bunun gibi olaylar kurmak gerçekten çok kolay. Böylece oyuncunun her türlü dehşet verici şeye katılmasını kolaylıkla sağlayabiliriz."

Amen, yalnızca kapalı mekanlarla sınırlı bir oyun değil. "Burada sahte açık araziler yapmıyoruz, dönümlerce açık arazimiz var" diyor McMartin. En çılgınca detaylandırılmış sahnelerden biri uçak gemisi bölümü. Burada, ölçekli olarak kurulmuş, alt güverteleri darmadağın eden uçak enkazları ile dolu bir gemi içinde savaşa giriyorsunuz. Ve içerdeki



Amen'in Sahne 12'deki bu görüntüsünde, felaketzedelerin bir üssünün derinliklerinde ortalığı karıştırıyor olacaksınız. Muhtemelen bu aracı da kullanabileceksiniz ama dikkatli olun; çünkü herhangi bir şey düşmanlarınızı varlığınızdan haberdar edebilir.


Sahne 8'de, bir *Half-Life* level'ından daha fazla tehlikeyle dolu olacak gibi görünen terk edilmiş laboratuvarlarda araştırmaya girişeceksiniz.

felaketzedelerin istilasını ortadan kaldırınca sahnenin, bir Leonardo DiCaprio filmini hatırlatacak ikinci bölümünü keşfedeceksiniz. *Amen*'de, gerçek hayatta karşılaşmış olabileceğiniz kimi yerleri araştıracaksınız. Pittsburg Uluslararası Havaalanı'nda geçen sahne, bagaj kartlarındaki dokulara kadar tamamen korkunç derecede detaylandırılmış. "Elimizden geldiğince aslına uygun yapmaya çalışıyoruz" diyor McMartin. "Tanıtım filmi için rulolarca film harcadık; çünkü bizim için gerçekçilik çok önemli. Sahne tasarımcıları, deliler gibi en ufak kusurları bulan kişilere dönecek. Doku sanatçılarından biri, Pittsburg Havaalanı'ndaki bir koridorun fotoğrafına bakıyordu ve yer karolarının adedini sayıyordu. Ve altı fayans yerleştirebilmek için dokunun ölçeğini küçültmeleri gerekip gerekmediğinin tartışmasını yapıyorlardı. Tıpkı gerçek hayattaki gibi. Özellikle bir dereceden sonra kusturuyor; ama bence bu çabalarımız sonunda kendini gösterecek."

Amen'in arayüzü tamamlanmış bulunuyor; ancak son ürün, muhtemelen komandonuzun vücudunun farklı kısımlarına göre değişen kodlar içerecek. Eğer bacağınızdan vurulduysanız, hareketleriniz kısıtlanacak ya da kafadan alınan bir yara, ekranın çılgınca dönmesi sonucunu doğurabilecek. Inventory sistemi *Diablo*'ya benziyor. Nesneleri, tıklayıp sürükleyerek karakterinizin üzerine taşıyabilirsiniz. Bu nesnelerin çarpışmalarda kullanışlı olup olmayacağı, dış görünüşlerine bağlı. Ekibin amacı, arayüzün standart bir first-person shooter'daki kadar basit ama *System Shock*'taki kadar da derin olması.

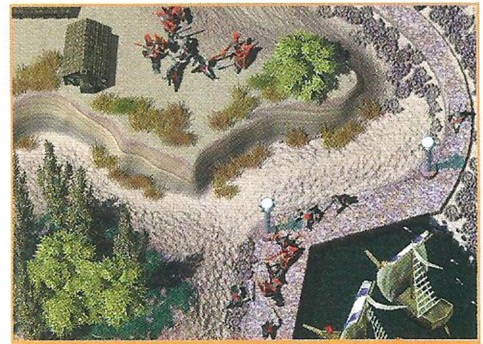
Amen'in sistem gereksinimleri, şüphesiz oldukça fazla. Bunun sebebi, özel efektlerin yoğun kullanımı ve yüksek çözünürlüklü dokuların fazlalığı. McMartin, donanımda bir Voodoo2 gerekeceğini açıklıyor: "Oyun, piyasaya çıktığı sıralarda bunun da standart hale gelmiş olacağını iddia ediyoruz. Bu nedenle oyunu 12MB'lık kartlara göre optimize etmeyi hedefliyoruz" diyor.

Ne olursa olsun takımın, tüketicinin teknoloji eğrisiyle aynı düzeye gelmek için bol vakti var. Oyun, kesin olmamakla birlikte 1999'da piyasaya sürülmek için hazırlanıyor. *Amen* yakında başlayacak olan *Unreal* ve *Quake* motorlu oyunların istilasından mahvolan oyunculara gerçek bir teselli verebilir, gözünüz üstünde olsun.

Total Annihilation: Kingdoms

Devam oyunu çok sıkı gizleniyor ve sadık bir hayran tabanı, daha fazla *Total Annihilation* için çıldırıyor. Bu arada Cavedog, *Kingdoms* alt başlığını taşıyan, *TA*'ın kılıç ve büyü cümbüşü bir versiyonunu duyurdu.

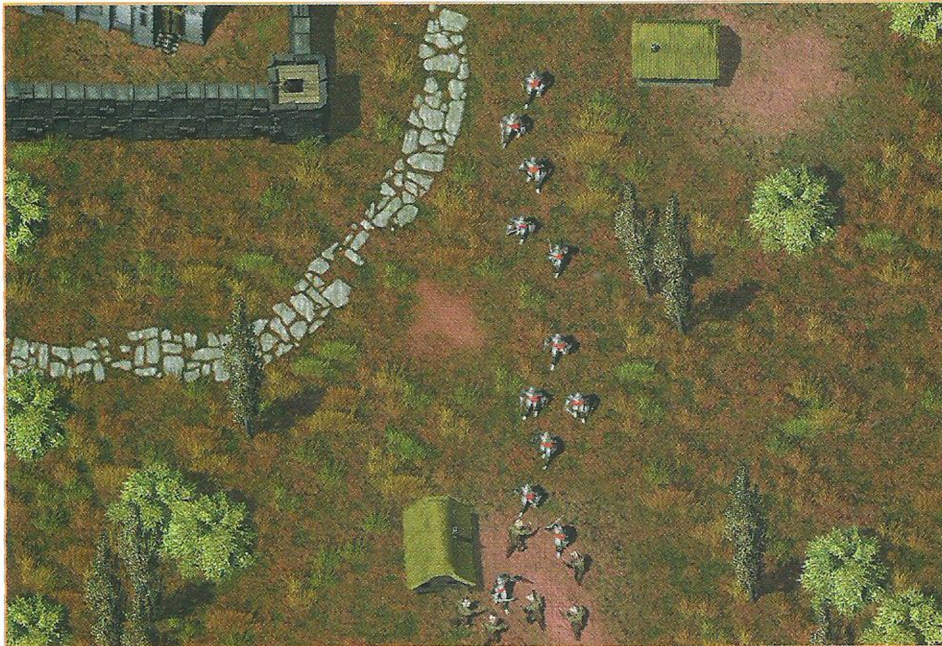
Kingdoms'ın baş tasarımcısı, Cavedog'un kurucu üyesi Clayton Kauzlaric'in eski çalışmaları arasında orijinal *Total Annihilation* ve SquareSoft'tan *Secret of Evermore* da var. Kauzlaric, *Kingdoms*'ın köklerine bağlı kalacağını ama içeriğin genişleyeceğini açıklıyor. "*Kingdoms*'da *Total Annihilation*'ı harika bir oyun yapan en iyi bileşenlerin hepsini koruyoruz" diyor. "Ama hikaye, karakterler ve buna benzer şeylerde çok dikkatli olacağız. Hayali bir ortamın izini sürmek, bize doğal bir gelişim gibi görünüyor. Çünkü bu, daha sıcak ve daha dostça bir ortam. Ayrıca bir fantezi temasının izleyici potansiyeli daha geniştir."


Kingdoms, arazide dolaşan ve yollarına çıkan her şeyi ezip geçen yüksek poligonlu karakterler sunuyor. Bu ön enstantane, kara ve deniz tabanlı birimlerin etkileşimini gözler önüne seriyor.

Kingdoms, toprak, hava, ateş ve suyu simgeleyen dört ölümsüz kardeşin üstünlük için rekabet ettiği bir bir krallıkta geçiyor. Yönetilebilecek birden fazla ırk olması sebebiyle oynayış tarzınız büyük değişiklikler gösterebilir; ama uzmanlık alanlarınıza hapsolmayacaksınız. "Eğer su ırkındansanız suda kalmaya zorlanmayacaksınız" diyor Kauzlaric. "Dört tarafın tümünde başarılı olmanın yolları farklı." Ve bazı askerler sayesinde, belki de bir üs kurmaya ihtiyacınız yok (sadece adamlarınızı bir araya toplayın ve araziyi baştan sona temizleyin).

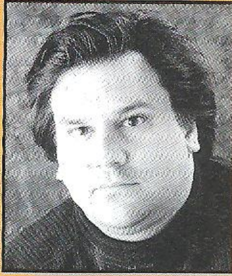
Büyücülerin ve okçuların kendilerine ait menzilli saldırıları olsa da oyun içinde yoğun olarak göğüs göğüse çarpışmalar yer alacak. "Bu çok önemli bir nokta" diyor Kauzlaric. "Çünkü, *TA*'de her şey aniden oluyor. Hiçbir şey yakına gelip yumruklamaya başlamıyor. Dolayısıyla bu, oyunun iyi görünmesini sağlayan özel bir nitelik." Ve karakterler, render edilmiş sprite'lar yerine basitçe canlandırılmış poligon şekiller olduğundan herbir birim için birçok atak eklemek kolay bir mesele. Sonuç: *Myth*'in biraz eğreti görünen çarpışmaları yerine art arda defalarca gerçekçi vuruşların görüntüleri. *Kingdoms* ekibi, halen ölüm sahnelerinin görünüşü üzerine çalışıyor. "Karakterler artık bir poligon yığını halinde kırılmıyor" diyor Kauzlaric. "Herbir ırk, farklı bir biçimde yok olacak; ama bu konuda hala pek fazla açıklama yapamıyoruz."

Orjinal *Total Annihilation*'daki çoğu birim, az poligonlu ve az detaylı robotlardı. Bu yüz-


Kingdoms'ın bu hazırlık enstantanesinde, Toprak Krallığı'nın iri yarı şovalyeleri bir dilenci sürüsüyle karşılaşıyor. Yaşamalarına izin verebilirsiniz ya da onları ortadan kaldırabilirsiniz. İşte bu yüzden ona *Total Annihilation* diyorlar!

Ron Gilbert

PC Gamer'la Sohbette



Modern grafik adventure'ın, *The Secret of Monkey Island* ile yeni bir boyut kazanmasından sonra tasarım tanrısı Ron Gilbert, LucasArts'tan koptu. Bunun nedeni, çocuk eğlencesi oyunlarında uzmanlaşan bir tasarım firması olan Humongous Entertainment'ı kurmak istemesiydi. *Putt-Putt Joins the Parade* gibi önemli başarılardan sonra Gilbert, Cavedog Entertainment'ı kurdu ve biz oyuncuların hepsini *Total Annihilation* ile uçurdu.

Yakında çıkacak olan *Good and Evil*'ın tasarım çalışmalarıyla çok meşgul olmasına rağmen Ron, oyun tasarımı, PC oyunculuğundaki en son modalar ve Cavedog'ın nereye doğru gittiği hakkında konuşmak için yoğun programından birkaç dakikasını *PC Gamer*'a ayırmak nezaketini gösterdi.

Cavedog'ın başlaması nasıl oldu?

1992'ye kadar LucasArts'da çalışıyordum. Shally Day ve ben, çocuklara yönelik adventure oyunları yapmak için yola çıkan Humongous Entertainment'ı kurduk. Bu işi, yaklaşık altı yıl yaptık. Humongous Entertainment'ı ilk kurduğumuzda, çocuk oyunları yapabileceğimizi ummuyorduk. Her zamanki macera oyunlarından yapacağımızı sanıyorduk. Ama bu işte oldukça başarılıydık ve buna yoğunlaşmaya devam ettik. Çocuklar için oyunlar yapmak ayrıca ilginç bir tasarım iddiasıydı; çünkü ele almanız gereken farklı bir kıstas var. Bu sayede tasarım hakkında çok şey öğrendim.



Humongous'un *Putt-Putt* serisi, Gilbert'ın son zamanlardaki başarılarından biriydi. Gilbert, çocuk oyunları programcılığının ona çok şey öğrettiğini söylüyor.

Total Annihilation'ı, piyasada tutunmak için yarışan sayısız RTS oyunu arasından öne çıkaranın ne olduğunu düşünüyorsunuz?

İki şey vardı. Birincisi oyun, 3D idi. Herkes bitmap karakterler yapıyordu ve bizim kullandığımız malzeme buna çekici bir görsel ifade verdi; arazi ve tepeler üzerinde gümbürdeyen tanklar gibi. İnsanlar, birimlerin detaylandırılmasına gösterilen bu özeni görmemişlerdi. İkincisi, çok sayıdaki birimlerdi; bunlarla insanlara zaten fazlasıyla yüklenmiştik. Favori oyunlarımdan biri *Red Alert*'ı çok fazla oynadım; ama birimlerde yeterince çeşitlilik yoktu! İşte bu yüzden, yüklenebilir birimlerle yola çıktık. Biz "Oyunu satın aldınız, birimleri iyice öğrendiniz, o halde ortalığı biraz karıştıralım, işte yeni bir tane!" diye düşündük. Ve bu, oyunun tazeliğini korudu.

Cavedog'ın yeni ürünleri için web aracılığıyla yeni add-on'lar yayınlamayı planlıyor musunuz?

Eğer merak uyandırırsa. Bunu *Kingdoms* için kesinlikle düşünüyoruz. *Elysium* da bunun için planlanıyor. *Amen*'de yeni silahlar yüklenebilecek. Bence bu harika bir yöntem. Ama daha önce hiç görmediğiniz acayip şeylerle de oynayabilirsiniz; *TA*'de yapmak istediğimiz şeylerden biri de, Clown Kbot'lar gibi birazcık budala olan kaçık birimler yaratmaktı (bu, küçük bir VW Tosbağası ve içinden elli tane Kbot fırlayıp çevrede koşturuyor). Bu birimler, oyunda yer almayacak; ama web sitesinden edinebilirsiniz. Bunu sürekli kılacağız.



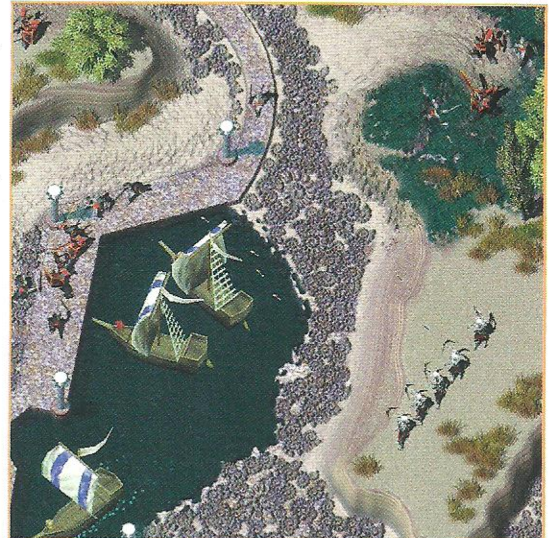
Kingdoms yaratıkları poligonal hayvanlara aktarılmadan önce Cavedog sanatçıları tarafından kavramsal olarak taslağı yapılıyor.

den aynı motorla *Kingdoms* için yaşayan yaratıklar oluşturmak büyük bir zorluktu. "İlk soru şuydu: Motordaki görüntülerle yaşam modelleri yapabilir miyiz?" diyor Kauzlaric. "Neyse ki sonunda *TA*'in kanatları altındaki her şeyden yararlanmayarak bunu başardık. Büyük bir teknolojimiz ve çok az vaktimiz vardı. Şimdi acele etmemize gerek yok ve daha akıllıca çalışabiliyoruz."

Cavedog, poligonal karakterleri yüksek çözünürlüklü ve yüksek renkli geri planlarıyla bağlayarak harika bir iş çıkardı. İlk *TA*'deki küçük parçalardan oluşan arazi yerine oyunun haritaları, renderlanmış büyük arazi parçalarının birbirine yamanmasından oluşuyor. Motordaki yeniliklerden biri de, organik yaratıklar oluşturmayı daha kolay hale getiren şeffaf dokuların kullanımı. Artık bir iskeletin göğüs kafesi ya da bir kartalın tüyleri gibi detayları yaratmak sorun değil. Cavedog sanatçıları, Power Animator'a benzer özelleştirilmiş bir animasyon aracı kullanarak rekor sürede birinci sınıf animasyonlar yaratabilirler.

O halde, ürünün son hali gerçekten nasıl görünecek? Kauzlaric, *Kingdoms*'ın ilk çalışmalarından birini açarak uçan dragon birimini çağırıyor. İri kanatlı hayvan (binicisiyle birlikte) havada süzülüyor, gerçekçi şekilde yana yatıyor ve yükselmesi gerektiğinde de belli belirsiz kanatlarını çırpıyor. Detaylara gösterilen özen şaşırtıcı ve bu *Kingdoms*'ın düzinelerce biriminden sadece bir tanesi. "Estetik ve karmaşıklık açısından daha önce hiç buna benzer bir şey yapmamıştık" diyor gülümseyerek Kauzlaric. "Bence standart bakış açısına ve kişiliğe sahip herkesten daha üstün olacağız."

Her bir level için çeşitli yükseltilere sahip haritalar olacak ve çevredeki tepeler, oyuncunun görüş alanını etkileyecek. Bu, aslında orjinal *TA*'den alın-



Kingdoms'daki okçular bir sürü alev oku fırlatıyor. Dört tarafın tümünün hava, su ve toprak birliklerine ulaşma hakkı var; ama tümünün de kendilerine ait olan çevrede belirgin bir avantajları var.

Bu, tasarım ekipleri için biraz masraflı olmuyor mu? Teknik olarak bundan hiç para kazanmıyorsunuz...
İşin sırrı iyi birimler sunmakta ve tasarım ekibinin sürekliliği sağlaması, çok pahalıya patlıyor. Bu birimler çok popüler; herkes bunları istedi (web sitesi 11 milyon kez ziyaret edildi!) ama yapmakta olduğumuz şeyi değiştirmek zorunda kaldığımız bir noktaya geldik. Buna rağmen hala üzerinde çalışıyoruz. Yıl sonuna kadar elimizde birkaç tane daha olacak.

***Kingdoms*'daki genel konumunuz nedir?**
Benim Cavedog'daki esas rolüm kreatif yönetmenlik, bu nedenle işe karışmak zorundayım! *Kingdoms*'la *TA*'in kardeş ürünü olduğu için çok fazla uğraştım. Clayton Kauzlaric ve ben yaratıcı bir bakış açısı sayesinde biraraya geldik. Kauzlaric, bana *Good and Evil*'da yardımcı oldu.

İlk başladığınızda Cavedog'da kaç kişi vardı?
Oldukça az kişiyle başladık. Sanırım şu an doksan kişiyiz. Cavedog, sadece onu geliştirecek fikirler olursa genişleyecek. Bu tamamen iyi fikirlerimiz olup olmamasına bağlı. Şimdilik dört geliştirici ekip uygun. İnsanların biraraya getirdiği birkaç tasarım var; ama 'yapmalarına değecek mi' kararının verilebileceği düzeye gelmeden önce bile birkaç ay geçecek.


Cavedog büyüyerek doksan kişilik bir ekip oldu. Gilbert, küçük şirketlerin pazardan pay almak için büyük yayıncılarla birleşmeşi gerektiğini söylüyor.

Küçük tasarım firmaları da bunu yapabilir mi?
Kesinlikle. Ancak onlara satış kaynakları sağlayacak güçlü bir yayıncıyla ekipleşmeleri gerekiyor. Dışarıda yapılacak bir milyon harika oyun var ve bunların çoğu gerçekten küçük firmalardan gelecek.

Cavedog, *Elysium* ve *Amen*'le RTS türünden uzaklaşıyor mu? Girişmek istediğiniz başka oyun türleri var mı?
Türleri ele geçirmek için stratejik bir amacımız gerçekten yok. En başından beri Cavedog'ın tek türde oyun yapan bir firma olmasını istemediğimi biliyordum. Sınırsız olmak istiyorduk, bu yüzden *Amen*'la ilgilendim. *TA* çıktıktan sonra insanlardan tüm bu RTS oyunları yapma tekliflerini aldık. Ama zaten yaptığımız oyun RTS idi.

Adı *Total Annihilation* olmayan bir RTS oyunu yapma planı var mı?
Kingdoms'dan başka muhtemelen hayır.

Bize *TA2* hakkında bir şeyler söyleyebilir misiniz?
Hayır, hayır, hayır.

mış bir özellik. "Sakındığımız birçok şey vardı ve bunları *TA*'e koymadık" diyor. Kauzlaric. "Ama oyunu binlerce saat oynadıktan sonra tepelerin, bu çeşit bir savaşta önemli olduğunu anladık." Askerleriniz, bir tepeye tırmanırken görüş hattınız giderek daha hızlı genişleyecek, ta ki sizi pusuya düşürmek için bekleyen düşman askerleri sürüsünü görebilene kadar. Yoldaki bu görüş güvenliği radarın yerini alıyor. Ayrıca *Kingdoms* ekibi, kendi kendine üreyen birimler peşindeydi; belli bir ırkın birkaç üyesini gönderin, tavşanlar gibi çoğalmaya başlayacaklar.

Kingdoms'da herbir taraf, durum kendi halkının lehinde olmadığında savaş alanına atlamaya hazır bir tanrı tarafından korunuyor. Kauzlaric bu durumu şöyle açıklıyor: "Bazı koşulları sağlarsanız tanrının, diğer tanrıların dikkatini kargaşaya yönelttiği rastgele bir anda kısa bir süre için ortaya çıkma şansı var. Bu gerçekten tüm bir savaşın çehresini değiştirebilir. Tabii rastlantısal görünüşten hoşlanmayan insanlar da var. Bu yüzden bu durumu kaldıran bir seçenek ekleyeceğiz."

En son eklenen, oyuncu olmayan bir avuç karakter. Bunlardan bazıları bütünüyle yok etmeye yönelik oynanış beklentisine katılan kan dökmeye hazır, adi uşaklar olacak; bir kısmı ise işe yarayacak. Ve evet, oyundaki her şey yok edilebilecek.

Şaşırtıcı şekilde *Kingdoms*, 3D hızlandırıcılar için tam destek içerecek. Orijinal Voodoo chipset'inde genel görüntü kalitesiyle ilgili bazı sorunlar olsa da bir Voodoo2, ağzı açık bırakan ışıklandırma ve diğer süper özel efektlerin yanı sıra göze hoş görünen geri planlar yapabilecek. Bu, software sunumunun gözardı edileceği anlamına gelmiyor. Orijinal *TA*'i, sisteminizde hiçbir sorun olmaksızın çalıştırabildiyseniz *Kingdoms*, canınızı sıkmayacaktır.

Kingdoms'ın 1999 Mart'ında çıkması planlanıyor. Piyasaya çıkmasından sonra Cavedog, yeniden oynanan oyunu ilginç kılmak ve sizi *Total Annihilation 2* çıkana kadar oyalamak için web aracılığıyla bir seri add-on birimi sunmayı planlıyor. Bu bize iyi bir plan gibi geliyor. *Kingdoms*'ı bekliyoruz...


Elysium'un çoğu karakterlerinin tasarımı, gerçeküstünden korkunca doğru sıralanıyor.

Elysium

Cavedog'un binyıl bitmeden hemen önce yayınlanması planlanan çok gizemli oyunlarından biri de, *Elsyium* isimli bir RPG-adventure karışımı. Geliştirme çabasına ön ayak olan, sektörün eski kıdemlisi John Cutter'dan başkası değil. Cutter, aynı zamanda Sierra'nın klasiği *Betrayal at Krondor*'ın baş yazarı ve *Defender of the Crown* ve *Rocket Ranger* gibi Cinemaware'in klasik oyunlarının da yapımcısı.

Elysium'ın esin kaynağı, popüler TV dizisi "X-Files"ın dinamik olay örgüsünden kaynaklanıyor. Cutter açıklıyor:


Bir grup esrarengiz Kuantum Kapısı, *Elysium*'un her yanına dağılmış. Ne anlama geliyorlar? Biz de bilmiyoruz.

Hadi ama, sadece birazcık dedikodu!
Oyunda Kbot'lar olacak.

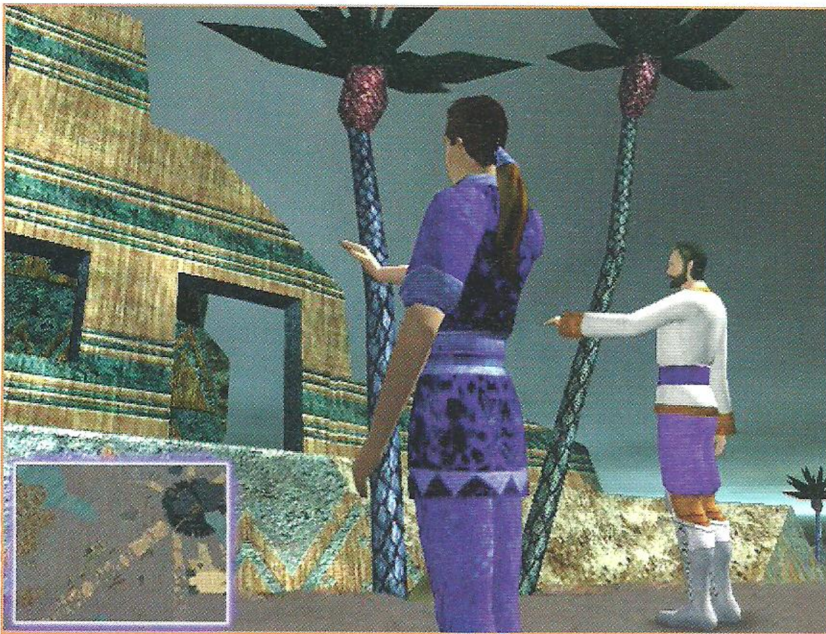
Son zamanlarda ne oynuyorsunuz?
İşlere oldukça daldığım için pek fazla oynamıyorum. Dün gece iyi bir *Solitaire* oynadım! Oyunlarla dalgalanma sürecindeyim. Tasarım malzememe böylesine odaklandığım için dokuz ay boyunca hiçbir şey oynamayacağım. Sonra oyun saplantısı moduna gireceğim ve bir süre devam edeceğim. Bu gerçekten bana bağlı bir şey değil.

Sizce 3D hızının başarısı, tasarımcıları materyalin tarzını değiştirmeye yöneltiyor mu, yoksa gerçekten sunacak çok şeyi var mı?
Bence cevap her iki soru için de evet; şu an tüm bu donanıma sahip olduğumuzdan 3D bunu yönetiyor. Oyun alanı teknoloji eğilimiyle birlikte düzenleniyor; çünkü hepimiz aynı API'lere ve ekrana aynı sayıda poligon yerleştirebilmeye yöneliyoruz. Tüm bunlar, kimin en iyi tasarımcılara sahip olduğu sonucunu doğuruyor. Bunun kısa bir süre devam edeceğini düşünüyorum. Ama sonra insanlar bunu aşacak ve "3D'de gerçekten ne yapabilirim?" diye sormaya başlayacaklar. CD-ROM'lar üretildiğinde herkes, oyunlarını renkli görüntülerle donattı ama zamanla insanlar, sadece cafcaflı bir görüntü değil, gerçek içeriği de yaratabileceğini farketti. Bence, 3D hızlandırıcılar konusunda biz de aynı yere doğru gidiyoruz.

Hangisini geliştirmeyi tercih edersiniz, 2D bir oyun mu, yoksa 3D bir oyun mu?
3D'nin bazı tehlikeleri olduğunu düşünüyorum. 3D'de dikkatli olmanız gerekiyor, yoksa bir sürü tuzağa düşebilirsiniz. Örneğin; "Tamam, 3D bir kameram var, onu istediğim yere yöneltebilirim" diyebilirsiniz. Ancak oyuncunun dikkatini belirli bir şeye odaklamanız gerekiyor. RTS oyunları iyi bir örnek. *Total Annihilation*, istediğiniz her yere hareket edebildiğiniz ve bir Kbot'un kıçına göz atabildiğiniz serbest hareketli bir kamerayla iyi bir oyun olamazdı. Oyuncular, kesin bilgilere ihtiyaç duyarlar ve oyunu daha ilginç kılan bazı ince hileler vardır. Tehlikelerden biri de, oyuncuya gördükleriyle ilgili çok fazla kontrol vermektir ve işte burada 2D malzemesi hoş bir şeydir. Bazen, basit olan daha iyidir.


Profesyonel Oyuncular Ligi'ndeki oyuncular, ikinci sezonda şanslarını *TA*'de deneyecekler.

***Total Annihilation*, Profesyonel Oyuncular Ligi'nin ikinci final sezonundaki oyunlardan biri. Profesyonel oyunculuğun yükseleceğini düşünüyor musunuz?**
Bence henüz başlangıç evresinde ve üzerinde çalışılacak birkaç özellik var. Bunu Internet üzerinden yapmak zor, çünkü hile yapmak çok


Bu ön enstantane, Cavedog'un *Elysium* için üzerinde çalıştığı kavramsal arayüzü gösteriyor.


Elysium'un rüyalar ötesindeki dünyasında su katılmamış bir fantastik diyarlar çeşitlemesi sizi bekliyor.

"Yaklaşık bir yıl önce fikir alışverişinde bulunuyorduk. X-Files'dan ve dizide olan bitenlerden bahsetmeye başladık" diyor.

"Aklıma bunun bir bilgisayar oyununda yapılamayacağı geldi; ortalıkta boş boş dolaşıp oyun hakkında konuşamazsınız, herkes oyunun farklı bir yerindedir. Düşünmeye başladım, *Elysium*'daki hikaye aktarma şekli için bölümlere ayrılmış bir yaklaşım kullanmak mümkün olabilir miydi? Bunun, bölümlere ayrılmış RPG adventure'ların ilki olmasını umuyoruz."

Elysium'da, bir rüya araştırma laboratuvarının başkanı olan Galen Shepherd'in liderliğini yaptığı bir araştırma ekibinin hareketlerini yönetiyorsunuz. Shepherd, rüyalar diyarının ötesinde araştırmayı dilediği bir dünya keşfetmiştir ve araştırmasına yardım etmeleri için uzman bir filozof ve bilimadamı ekibi toplamıştır. Tek sorun, bilimsel topluluğun çoğunluğunun çalışmasını ciddiye almamasıdır. Bununla birlikte *Elysium*'un var olduğuna dair bile hiçbir somut kanıt yoktur. Yine de araştırma ekibi, beyin dalgalarını *Elysium*'un ulaşılabilir olduğu noktaya çeviren rüyalarındaki "kapıları" bularak bu esrarengiz dünyaya açılan yollar keşfetmiştir.

Betrayal at Krondor farklı bölümlere ayrılmışken *Elysium*, tümü temel bir hikaye konusuna bağlı olan yaklaşık 10 ila 20 saatlik oyunlar içeren beş bölümlük bir seriden oluşuyor. Farklı bölümler, drama, mizah, bulmaca çözme ve macera ögeleri üzerinde duracaklar.

Bir önceki çalışmasıyla Raymond Feist'in Krondor evrenine hapsedilmesinden sonra Cutter'a, *Elysium*'la özgürlüğüne kavuşması için bir şans verilmiş. "*Elysium* düşsel bir evren ama Tolkienvari değil, bu yeni bir mekanın damgası" diyor. "Bu, keşfedilmemiş bir ülke. Bir *Myst*'in güzelliği ve etkileyiciliğiyle *Diablo*'nun çabuk real-time oynanışına sahip ve derinlemesine hikayesi olan bir oyun istiyoruz."

"Senaryo yazarımız, Howell adında değişik bir senaryoya yöneldi" diyor Cutter. "Doktor Shepherd bir akşam köpeğini izlemektedir ve köpek ayaklarını tekmeleyip hırıldayarak uyumaktadır. Doktor, hayvanların gittiği bir çeşit *Elysium* var mı diye merak etmeye başlar. Bu nedenle rüya laboratuvarında köpeğin bilgisayarla bağlantısını yapar ve onunla *Elysium*'a gider. Bütün efsanevi kurt adamların doğum yeri olan Lycanthum denen bir yere düşer." Farklı senaryo yazarları uzmanlaştıkları bölümler üzerinde çalışacaklar; eski bir Jim Henson Studious çalışanı, oyunun Muppet benzeri bir robot ırkı sunan daha gülünç kısımlarını kaleme alıyor.

Elysium'daki farklı ırkların grafik tasarımı özenle geliştirildi. Görsel çalışma ekibi, panoları kavramsal çizimlerle ve giysilerle, mimari ve fiziksel kurguların başlangıç tasarımlarıyla doldurdular.

kolay. Bence ligdeki insanlar bir şekilde bunu halledebilecekler. Profesyonel oyunculuk uzun süre çevrede olacak.

Chris Taylor'ın gidişi şirketteki moral durumunu ve *Total Annihilation*'ın gelişimini etkiledi mi?
Tasarım, Clayton Kauzlaric'e ait olduğundan *Kingdoms*'ı etkilemedi. Eğer Chris Taylor kalmış olsaydı *TA2*, biraz daha erken ortaya çıkabilirdi.

Pek çok çalışan, direkt olarak Internet'ten işe alınıyor. Cavedog, rutin olarak net'te yetenek araştırması yapıyor mu?
Biz, henüz aktif olarak bu insanları aramaya çıkmadık ama bunun için gelen insanları işe aldık. Yetenek, her yerden gelebildiği için araması ilginç bir şey.

Oyun tasarımında kariyeri amaçlayan gençlere ne tavsiye edersiniz?
Araçları öğrenin, özellikle de görsellikle ilgili olanları. Birkaç shareware işi yapmak, deneyim kazanmak için iyi bir yol ve çalışmalarınızdan *Quake* level'ları ve *Total Annihilation* için üçüncü grup birimler gibi geri kazanım edinin. Oyunculuk işine girmenin en iyi yollarından biri, şirkete ürün test departmanı üzerinden gelmek. Eğer iyi yetenekleri, bug'ları ve döküman hatalarını yakalamak olan hevesli bir oyuncuysanız bir iş bulmak oldukça kolay. *TA2*'de çalışan pek çok kişi test departmanımızdan geldi.

Yeni oyunlarınız için geliştirme paketleri planlıyor musunuz?
Muhtemelen. Web tüm geliştirme paketi düşüncesini değiştiriyor. Web'den önce oyununuzu terfi ettirmek istediğinizde, geliştirme paketleri dışında bir yol yoktu. Artık daha küçük parçaları daha çok insana sunabilirsiniz. Ama web'de aktif olan insanların sayısına bakarsanız bu, sadece alıcıların yüzde otuzu. Hala web'de sörf yapmayan ya da Internet bağlantısı olmayan bir grup insan mevcut. Bir şekilde onlara ulaşmaya ihtiyacımız var ve geliştirme paketleri bunun için iyi bir yol.

***Total Annihilation* alıcılarının yüzde kaçı sıkı kalabalıktan, yani yeni birimler ve haberler için siteyi her gün kontrol eden insanlardan oluşuyor?**
Bunun cevabını bilmiyorum; bu soruyu çok sorduk. Bugün bir oyun yapmaya kalkıştığınızda multi-player'da single-player'a rağmen ne kadar vakit harcadığınız konusunda büyük bir ikilem vardır. Problemlerden biri Internet'teki insanların çok baskın olması. Oyununuzu Internet'te oynayanların oranı yüzde 25 kadar düşük olabilecekken bu oranın yüzde 90 olduğu yanılgısına kapılabilirsiniz. Tasarım yaparken sadece çok küçük bir baskın izleyici grubunu tatmin etmediğinize emin olmalısınız.

Bir yıl önce her şey multi-player olmak zorundaydı. Eğer multi-player değilse beş para etmezdi, on üzerinden iki yıldız. Ama basından ve tasarımcıların bazılarıyla konuştum, "Bu multi-player yapısı, oyun tasarımını ele geçir-



Elysium, ruhani keşişlerden cücelere kadar hayatın her yanından karakterler sunuyor. Cavedog, sadece oyundaki kavramlar üzerine bir yıl harcadı.

"Bu oyun gerçekten sanat üstüne" diyor grafik tasarımcısı Gary Hanna. "Gerçek şu ki, rüyaların ötesindeki bu dünya, bize pek çok yaratıcı imkan verdi. Bir yıla yakın bir süre tasarıma bile başlamadan önce temel kavram üzerine çalıştık. Senaryo yazarımız California'da. Buraya gelip bize dünya tarihi dersleri veriyor ve bundan kolejde öğrendiği gibi bahsediyor. Şaşırtıcı."

Ama kısmen bilinç altında olan bir dünyada ölüm nasıl ele alınacaktı? Oyun, LucasArts'ın adventure oyunlarında olduğu gibi ölümcül bir hata yapıldığında aynı yoldan son önemli karara geri dönecek. "Biz, özünde eğlenceli ve ilgi uyandıran oynanışa sahip birşey kurmak istedik" diyor Cutter. "Oyuncuları zorlamak istedik, sinirlerini bozmak değil. İnsanlara 'Yoruldum, bu gecelik bırakıyorum' demeleri için bir sebep vermek istemedik. Onları sürekli sürprizlerle heyecanlı tutmak istedik. Ben insanların tüm gece boyunca oynamalarını ve bırakamamalarını istedim."

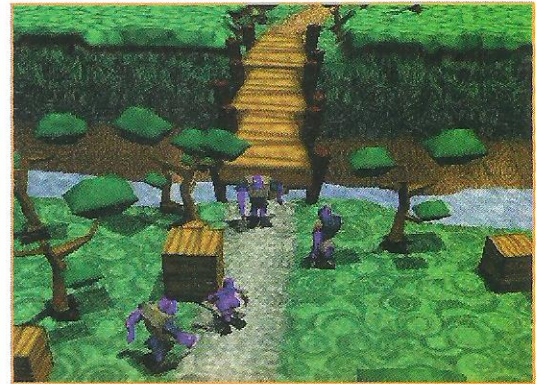
Cutter, şaşırtıcı mimari ve kesintisiz kamera hareketi gösteren oyun motorunun bir ön hazırlık versiyonunu gösterme olanağına sahipti. Cutter, oyuncunun çevresindekiler hakkında nasıl aydınlatılacağını açıklıyor; ana karakterin, yağmurlu bir plato boyunca uzaktaki büyük bir yapıya doğru yürümesi gibi. "*Diablo* tarzı bir perspektif üzerinde çalışmaya başladığımızda, tasalanmıştık. 3/4 perspektifinden inanılmaz büyüklükte tek parça bir kuantum kapısına doğru yürüdüğümüzde ne olur? Bunu işler hale getirdik, yani önemli bir şeye yaklaştığınızda ve ona tıkladığınızda, kamera kapının gerçekte ne kadar büyük olduğunu göstermek için geri çekilip zoom yapabilecek." Ve kamera, bir iki tuş basımıyla yapıyı ortaya çıkarmak için geriye kayar.

Ekibin aşması gereken bir başka teknik güçlük, bu genişlikteki bir hikaye çizgisi için gerekli olan çok sayıdaki NPC'ler (oyuncunun kontrol etmediği karakterler). "Bunu 2D bir oyunda başarabilme şansımız yok" diyor Cutter. "Bu yüzden insanların konuşan ve hareket eden iskelet animasyonlarının temel bir setini kurduk. Yeni karakterler yaratmaya ihtiyacımız olduğunda, oldukça hızlı bir şekilde pek çok vücut tipimize ve hazır animasyonlara dayanarak bunları gerçekleştirebiliyoruz. Bu farklı bir geometri. Biz kolaya kaçmayacağız ve karakterlerin yapılarına aynen sadık kalacağız."

Ekip, oyunun ilk sürümünden sonra bir seri add-on bölümler yayınlayacak. "Amaç, yeterince bilgilendirmeyerek insanları karasız bırakmak" diyor Cutter. "Onları karakterlere, hikaye çizgisine ve ikincil olaylara bağımlı kılmak. Ve kağıt üzerinde kırkbir bölümümüz var. Eğer işler yolunda giderse buna bir süre devam edeceğiz."

Good and Evil

Ron Gilbert'ın *Good and Evil*'ı, sektördeki en büyük sırlardan biri; sadece bir avuç insan oyunu gördü. Senaryo ve oynanış, büyük bir gizlilik içinde saklanıyor. Buna rağmen Gilbert, bize temel *Good and Evil* motorunun bir demosunu



Gilbert, *Good and Evil*'ı şimdiye kadar kalın örtüler altında saklıyordu; ama PC Gamer, demoya çok özel sinsi bir bakış attı.

di. Birinin, herkesin seveceği tek kişilik harika bir oyunla çıkması gerek. Ve bu gerçekten iyi bir oyun olduğu için iyi bir oyun olmalı" diyorlardı.

Multi-player online oyunculuğun gelecekte yükseleceğini ciddi biçimde düşünüyor musunuz?

Yaratıcı olarak bu, çok heyecan verici bir fikir. Teknolojik olarak ise üstesinden gelinmesi gereken ciddi bazı bant genişliği sorunlarımız var. Ayrıca, çözülmesi gereken bazı finansal modeller var. Online oynayan bir sürü insan olması gerçekten çok eğlenceli ama para kazandırma şansı yok. Kaliteli bir multi-player only oyununu bir iki milyon dolarlık bir zararla sunarsanız, bunu geri almak zordur. Bu zamanla değişecek.

En çok kimlerden etkilenirsiniz?

Düş gücümü gerçekten ele geçiren ilk oyun *Jumpman* adındaki bir Commodore 64 oyunuydu. Sid Meier'i gerçekten takdir ediyorum, bence tasarım detaylarına gösterdiği şaşırtıcı bir özen var. Ben, sırf her şeyin birbiriyle bağlantısının hayal edilmesinin zorluğundan dolayı, *Civilization*'ı asla yapamazdım. *Civ*, çok fazla oynadığım bir oyundu.

Oyun tasarımı öğrenilebilir mi?

Oyun tasarımı, yazmak, müzik ya da film yapmak gibidir. Öğrenilecek çok şey var. Doğal yeteneği olan insanlar eğitimin ötesinde şeyler edinecektir. Birilerini alıp büyük yazarlar haline getiremezsiniz; onlara bu konuda eğitim verirsiniz ama yaratıcı biri çok daha iyi olacaktır.



Sid Meier'ın *Civilization* ve *Civilization II*'si pek çok oyun tasarımcısına yıllardır ilham veriyor, Gilbert da dahil.

Şu anda oyun tasarımını öğrenmenin tek yolu, ortamı öğrenmek için test, sanat ya da programlama departmanında bir şirkete bağlı olmak. Bence bu işlerden bazıları öğrenebilmeniz için sizi cesaretlendirir. Bilgisayar bilimi okuyan, oyun tasarımı üstüne pek az dersleri olan bazı üniversite öğrencileriyle konuştum. Oyun tasarımından anlamayan insanlar tarafından eğitiliyor olmaları çok kötü bir şey, bu yüzden Barnes and Noble kitabevinden tasarım üstüne bir ders kitabı alıyorlar.

Ben kolejde okuyordum ama terk ettim ve Human Engineering Software adlı bir firmada çalışmaya başladım. Kolejdeyken sattığım software'in ufak bir parçası üzerine çalışıyordum ve bana bir iş önerdiler. "Burada, kolejde kalabilirim ya da California'ya giderek çok para kazanabilirim!" diye düşündüm. Altı ay kadar orada çalıştım. Daha sonra şirket iflas etti, ben de koleje dönmeyi düşündüm. Lucasfilm oyunlarını hazırlayan adamları tanıyan bir arkadaşımı aradım. *Ballblazer* ve *Rescue on Fractalus* için bir Commodore 64 programcısı arıyorlardı. Sekiz yıl orada kaldım.

21. yüzyıl yaklaşırken Cavedog sizce nereye doğru gidiyor?

Gerçekten esas bir planım yok, bizim planlarımız basitçe gerçekten güzel oyunlar yapmak ve yeni sahayı güçlendirmek. Bu, buluş yapmakla ve yeni şeyler denemekle ilgili. Ben aslında tuhaf bir sanat filmi tipinde oyun yaratmıyorum; ama bir bakıma yaptıklarımın sınırları zorlamasını istiyorum...



Good and Evil'ın dialog sistemi, Gilbert'ın LucasArts için yaptığı *Monkey Island* oyunlarındakine çok benzer olacak. Ayrıca Gilbert'ın uygun dozdaki eşsiz mizah duygusunu da bekleyebiliriz.

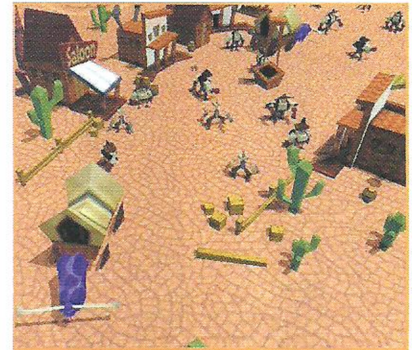


Good and Evil'ın grafikleri, Chuck Jones'un Warner Bros. çizgi filmlerinde görülenlere benziyor; tamamen çıkıntılı açılardan ibaret.

verecek kadar nazikti ve oyun tasarımı hakkında ufak bir açıklamada bulundu.

Gilbert, "Biraz iyi var, biraz kötü var falan filan" lafıyla, *Good and Evil*'ı bir RTS/RPG adventure oyunu olarak tanımlıyor. Bizce oyun, bol miktarda dialog, çarpışma ve daha da önemlisi Gilbert'ın kendi espri etiketiyle süslenmiş bir adventure oyunu serisi gibi görünüyor.

Good and Evil, grafik olarak Chuck Jones'un Warner Bros. çizgi filmlerindeki çıkıntılı açılarını ve geometrik olarak pürüzlü (hala moda) mimarisini paylaşıyor. Oyunun perspektifi, genel olarak 3/4 bir görünüşe kilitlenmiş; ama duruma göre içe ya da dışa zoom yapılabiliyor. "3D'de iyi iş gören bir şey bulmak istedim" diyor Gilbert. "Poligon kısıtlamalarının tümüne sahiptik. Kavramsal sanat yapan kişilerle oturdum ve onlardan açılardan ibaret bir dünya tasarlamalarını istedim" Dokuların çoğu, üzerlerinde küçük girdaplar taşıyorlar. Bunlar, neredeyse elle çizilmiş görünümü ve hissi yaratıyorlar. "Sadece renkli ve eğlenceli grafikler olmasını istedim; bu oyunla birlikte akacak grafikler" diyor Gilbert.



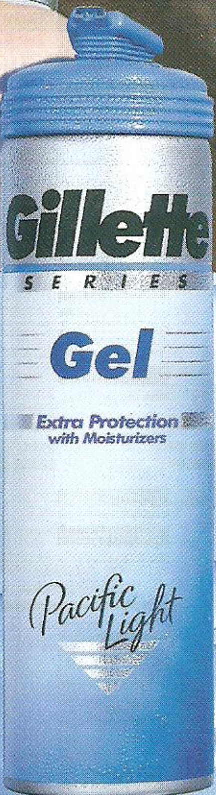
Gilbert, kafasında *Good and Evil* için belli bir renk paletine sahip değildi ama grafiklerin renkli ve eğlenceli olmasını istiyordu.

Geçen sayımızda *Good and Evil*'ı ilk kez tanıtmamızdan bu yana, birkaç yeni hileyi suç üstü yakaladık. Dialog sistemi, *Monkey Island*'ın çok seçenekli arayüzüyle hemen hemen aynı; karşılıkların çoğu, esprilerin hatırına özgün kalmış. Ayrıca motor, birkaç yeni oynanış ögesi eklenerek dinamik olarak yükselip alçalabilen su level'ları için kurcalanmış (Gilbert, şu an bir barajın yıkıldığı ve oyuncuların zamana karşı yarıştığı bir level tasarlıyor). Ve evet, korsanlar da olacak, bir sürü korsan... Gilbert korsanlardan hoşlanıyor.

Good and Evil, her durumda en az 16 ay sonra piyasaya sürülecek. Dolayısıyla Gilbert ve takımına oyunu kusursuzlaştırmaları için fazlasıyla fırsat sağlayacak. Biz beklemeye razıyız; oyunun benzersiz tasarımı ve oynanışı buna değer. PCG

Sadece tıraş jeli değil...

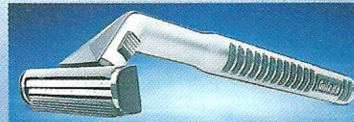
Aynı zamanda cildinizin bakımını da yapıyor.

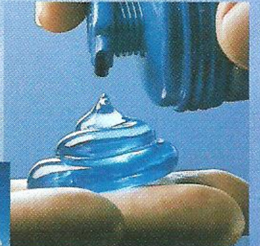


Yeni Gillette Series Pacific Light Tıraş Jeli

Şimdi en iyi tıraş cildinizi de koruyor.

Pacific Light'ın sakalınızı yumuşatan ve cildinizi koruyan kayganlaştırıcı formülü sayesinde pürüzsüz ve rahat bir tıraşa kavuşursunuz. Ama daha fazlasını da yaptığını unutmayın. Pacific Light Tıraş Jeli, aloe ve zengin nemlendiricileriyle cildinizi, siz tıraş olurken korur. Bu durumda neden hala tıraş kremi kullanmaya devam edesiniz ki?

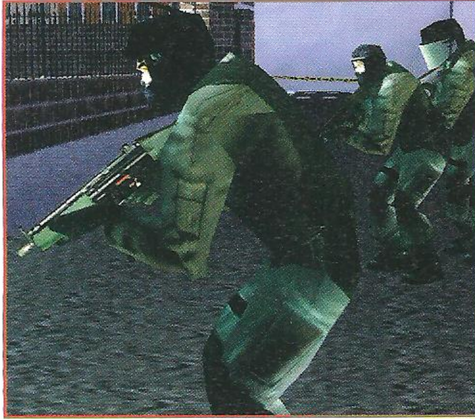




Gillette

İyi Görünmektir.

Ölün, Pislik Teröristler!



PC Gamer editörlerinin çoğunluğunun düşledikleri bir meslek varsa, o da seçkin bir anti-terörist grubunun bir üyesi olmaktır (hayatını kazanmak için bilgisayar oynamak düşlenen bir meslek olmadığından). Kaya gibi sağlam olabilmek için yetiştirilmek, her türlü silahı kullanmada usta olmak ve bu ustalığı, rehine alan her türlü aşağılığa karşı gözünün yaşına bakmadan kullanmak. Evet, bizim için hayat böyle olurdu. İşinizde çok iyi olduğunuzdan, hatta teröristleri yanınıza bile yaklaştırmadan temizlediğinizden haberdar olan rehineler ve teröristlerle dolu bir konsolosluğa yaklaşırken ki heyecanı düşünün. Ah, senaryolar hayal ederken, saldırı yöntemimizi planlarken, bu pisliklerin arkasından nasıl gizlice yaklaşıp boğazlarını kestiğimizi numaradan gösterirken harcadığımız saatler.

Ne yazık ki, gerçek dünyada bir SAS veya Rangers üyesi olabilmek ciddi bir eğitimle dolu yıllarca süren bir çalışma gerektiriyor. Ve dürüst olmak gerekirse, rahatımızı bozamayız. Ayrıca *Rainbow Six* olduğu sürece niye bozalım ki? İşte bu doğru, Tom Clancy'e ve Red Storm Entertainment'ın iyi elemanlarına teşekkürler. Odalarda hızla ilerleyebiliyor ve teröristleri kafalarından tek kesin bir atışla temizleyebiliyor ve bütün bunları oturduğumuz yerden kalkmadan yapıyoruz. PCG ekibinin her üyesinin güçlerini ve zayıflıklarını (genelde zayıflıklarını) savaş meydanında açığa vurmasıyla şimdiden yaptığımız hatalar ortaya çıkıyor. Köşeleri konrol etmemek, güvenlik modunu aktif tutmak, darbe tesirli el bombalarının çok yakınında durmak, vs. Ama gittikçe daha iyi oluyoruz ve belki bir gün gerçek teröristlerle karşılaşabilecek kadar iyi oluruz.

Dua edin ki o gün hiç gelmesin...

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemelerinde iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz en az düzeydeki donanım konfigürasyonları. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda, pek de iyi çalışmayabilir. Bu yüzden her oyunu birçok farklı sistemde test ettik ki , size gerçekten ihtiyacınız olan daha gerçekçi bir bakış açısı getirebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde rating kazanabilir ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'nın üzerinde puanladığımız her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde, hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasa da, bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey dikkatinize fazlasıyla değer. Ayrıca uzmanların kararlı bir şekilde seçtiği bazı başarılı test edilmiş oyunlar da bu bölgeye düşecektir. Piyasadaki en iyi 7.th Cavalry simulasyonu olabilir ama hepimiz Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemez.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar oluyorlar. Yine de olası daha iyi oyunların olduğu hakkında rahatlıkla bahse girilebilir.

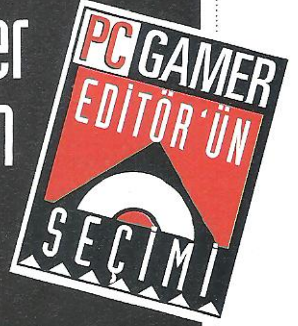
69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyun. Almaya değer ama büyük bir olasılıkla daha iyi bir rating almasını engelleyen birkaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama paranızı harcamak için de iyi bir yol olduğu söylenemez.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kalite. Sadece birkaç, zayıf kurtarıcı özellik bir sonraki kategorinin boşluğuna düşmesini engelliyor.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçının ve de sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

PC Gamer Editor'ün Seçimi Ödülleri



Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

MOTORHEAD



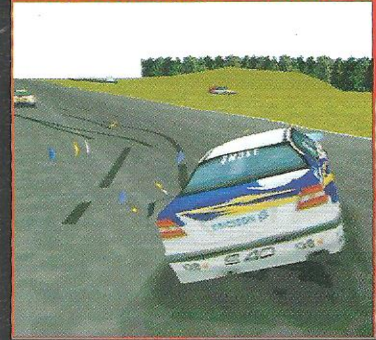
s.97

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX



s.98

TOCA CHAMPIONSHIP RACING



s.107

Urban Assault

Türü:	Aksiyon/Strateji
Üretici:	TerraTools
Yayıncı:	Microsoft, (800) 429-9400 *www.microsoft.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4x CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 100MB hard disk alanı; Windows uyumlu ses kartı; mouse	Pentium II; 32MB RAM; 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı hızlandırıcı; Joystick

Multi-player: Serial/Null modem; Modem; 28.8K; IPX; TCP/IP; Maksimum oyuncu: 4; Ücretsiz Internet servisi: *www.zone.com*

Microsoft'un *Battlezone*'a yanıtı hem macera, hem de strateji unsurları içeren çok değerli bir oyun.

Hareketli macera unsurlarını real-time strateji türündeki kaynak yönetimi, birim üretimi ve komut verme yöntemleriyle birleştirmenin işe yaramayacağı düşünülür. Teorik olarak, oyuncunun iş yüklenmesi ya çok fazla, ya çok karmaşık ya da çok yıldırıcı olmak zorundadır. Ama *Uprising* ve *Battlezone*'un akıllı tasarımları bu teoriyi boşuna çıkardı ve yılın en iyi oyunlarından biri olarak biliniyorlar. Şimdi Microsoft da *Urban Assault* ile bu modaya katılıyor ve sanırız en az *Battlezone* kadar başarı toplayacak. Ancak yapay zekanın az gelişmiş olması nedeniyle işler, bazen imkansızlaşabiliyor.

Urban Assault şüphesiz çok iyi tasarlanmış ve kusursuz. Girişteki filmin çekiciliğinden oyundaki dünyanın karmaşıklığına kadar herşey sizi bir anda avucunun içine alıyor. Geleceğin iyi dünyası Terra Firma (Dünya)'da geçen oyundaki savaş alanı savaşçıların "Büyük Hata" olarak bildikleri bir yer: İnsanların kubbeli şehirlerin içine tıkıştığı nükleer savaş sonrası bir karmaşa. Gezegenin ne kadar büyük bir çöplük olduğunu düşününce insanların bunun için savaşmayı göze alması saçma gelebilir. Yabancı ırklar Mykonian'lar ve Sulgogar'lar gezegeni ele geçirmek için insanlarla ve birbirleriyle savaşıyorlar. Hatta Ghorkov'lar ve Taerkasten'ler olarak ikiye bölünmüş insan ırkı da dünyayı mahvettiğiniz için size diş biliyorlar.



Ana üssünüzü korurken düşmanı yok etmek oyunun püf noktası.

Bütün bu çekişmeler sonunda beş karşıt güç bazen teker teker, bazen de grup halinde birbirlerine giriyorlar! Ancak etrafta pek insan kalmadığından savaş işi tanklara, helikopterlere ve uçaklara kalıyor. Tıbbi yollarla modifiye edilmiş cyborg benzeri bir komutan olan siz, bütün bu birimlere aklınızla kumanda edebiliyorsunuz. Ayrıca savaş esnasında belli bir birimi kişisel olarak kontrol edebilme yeteneğiniz de var. Bir Host Station operasyonların merkezini, yönetim istasyonlarını ve inşaat birimini bünyesinde barındırıyor. Görev açısından kritik birim bu: Hareketli ve dev gibi bu üssü her ne pahasına olursa olsun korumalısınız, aksi takdirde oyun biter.

Üs, enerji kaynaklarından enerji toplayarak bunu hayatta kalmak, yeni birimler üretmek ve bir yerden bir yere ışınlanmak için kullanıyor. Bu enerji istasyonlarından sadece birkaçı haritalarda gösteriliyor ve bunları ele geçirmek için çoğu kez savaşmanız gerekiyor. Bir üssünüz olmazsa enerjiniz de olmaz ve yeni birlikler kuramazsınız ya da hasarı tamir edemezsiniz. Kuvvetleriniz bir ışınlanma kapısını ele geçirip bir sonraki göreve ışınlandığı zaman görevi tamamlamış oluyorsunuz.



Donanımla hızlandırılmış üç boyutlu grafikler gerçekten etkileyici, çeşitli yerlerde çıkan patlamalar ve rendering efektleri görülmeye değer.

Senaryolu görevlerin sınırları dışında *Urban Assault*'un daha kapsamlı stratejileri *Command & Conquer*'ün çok yollu görevlerini andırıyor. Sıradaki bölgelerden hangisini işgal edeceğinizi seçiyorsunuz, ancak bu oyunda bu işe *C&C*'den daha fazla önem verilmiş. Bazı bölgeleri işgal etmek için diğer bölgelerden edindiğiniz teknolojik gelişmelere ihtiyaç duyuyorsunuz. Neyse ki brifingde bu belirtiliyor.

Bir görevi kabul ettikten sonra haritaların karelere bölündüğü ve dost, düşman veya boş olarak belirtildiği savaş alanına giriyorsunuz. Bazı kareler kritik önem taşıyor ve buralarda teknoloji terfileri ya da düşman üsleri bulunuyor. Bir güç istasyonunun etrafında ne kadar çok kareniz varsa o kadar fazla güç çekersiniz. Haritada güç istasyonları arasında ışınlanabildiğiniz için saldırıları başlatana kadar üssünüzü düşman bölgesinin içlerine kadar genişletebilirsiniz. Ne yazık ki düşman her zaman bu taktiği kullanacak kadar akıllı olmuyor ve saldırı altındayken bile üslerini taşıma işini pek yapmıyorlar.

Oyun esas olarak sizin istasyonunuzda geçiyor, ama birim kontrollerine istasyon görünümünden de, herhangi bir aracın iç görünümünden de ulaşabiliyorsunuz. Bu kontrol panelleri basit ve etkililer; ayrıca *Battlezone*'a çok yakışacak bazı yenilikler de içeriyor. Birlik menüsünde Windows'a benzeyen drag-and-drop yöntemiyle birlikleri seçip emirler verebiliyorsunuz. Ek birlikler de bunlara eklenebilir; bunlar emiri alır almaz savaşa katılıyorlar. Ateş yoğunluğunu geri çekilmeden tam taarruza kadar değiştirebiliyorsunuz; ayrıca arada "dümdüz hedefe git", "yoldaki bütün bölgeleri ele geçir" gibi emirler de verebiliyorsunuz. Birimlerin bunlara uyup uymaması aslında biraz değişiyor, hatta bazen bir grup belli bir noktaya gitmesi gerekirken düşmanın peşine takılabiliyor.

Birimler neredeyse anında inşa edi-

liyor. Ayrıca zırh ve silahları terfi edilebilen kara ve hava araçları bulunmakta. Tabii ki istediğiniz an istediğiniz araca atlayabiliyorsunuz ve hareket modu gayet tatmin edici. Ancak bazen ister istemez kendinizi *Hellbender*'da zannediyorsunuz. Bunun nedeni kontrollerin biraz yavaş olması ve hareketlerin pek gerçekmiş izlenimi vermemesi. Ayrıca eylemsizlik hissi de pek verilememiş. Fizik modeli biraz sallantılı, ancak kısa sürede alışıyorsunuz. Ne yazık ki hasar modellemesi biraz sakat: Helikopterler koskoca binalara toslayıp azıcık hasar görüyor, buna karşılık yerden birkaç atışla paramparça olabiliyorlar. Burada da *Hellbender* etkisi hissediliyor.

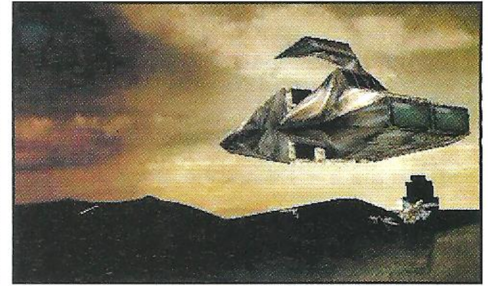
Bir birimin kontrolünü ele almaktaki asıl sorun o birimin zırhında ve veriminde gözlenen inanılmaz artış. Basitçe söylemek gerekirsa, kilit noktalarda kontrolü ele almazsanız bu oyunu oynayamazsınız. Kuvvetleriniz pekala bir saldırıyı geri püskürtebilir veya bir bölgeyi ele geçirebilir ama bunu yaparken çok kayıp vereceklerdir. Oniki helikopterin karşısına altı taneyle çıkarsanız hiç şansınız yok, fakat eğer içlerinden birinde siz varsanız rahat rahat yeneceksiniz. Yani burada iki sorun var. Bir, yapay zeka ancak orta düzeyde. Birimler kendi başlarına yeteri kadar akıllı değiller, insan kumandası gerekli. İki, insanlar tarafından kontrol edilen araçlar fazlasıyla güçlü, ortalığı kolayca kırıp geçiriyorlar.

Üssü kaçırma taktiği üzerinde de pek uğraşılmadığı belli oluyor. Aslına bakacak olursanız bu özellik birçok oyundan çok daha kötü. Hızlı bir şekilde büyük bir birlik kurup düşman üssünü vurduğunuzda bütün düşman kuvvetleri yokoluyor ve bölge size bırakılıyor. Bir oynayışımda düşman bölgesine yavaş yavaş girmeyi gerektiren bir taktik denedim ve her seferinde kaybettim. Ama üssü haldır haldır üstlerine sürdüğümde beş dakikadan kısa sürede kazandım. Yapay zeka, üssünü başka bir güç istasyonuna ışınlayacak kadar akıllı değil.


Şehir ortamında bir güzel yerlebir edebileceğiniz bir sürü bina bulunuyor, ama şehir çok gri ve kasvetli.


Stoudon bombası oyundaki en güçlü silahlardan biri; bunu patlattığınızda haritadaki herşey yok oluyor.

Görünüşte *Urban Assault*'un dünyası tam ve ilginç görünüyor. *Battlezone*'dan farklı olarak birçok yapı ve bina bulunuyor. Ne de olsa adı *Urban Assault* ve görevler büyük binalardan oluşan dev şehirlerde geçiyor ve bunların hepsini yok edebiliyorsunuz. Ancak renkler fazlasıyla soluk ve gri kalmış; *Battlezone*'un renkli dünyasına hiç benzemiyor. Birimlerin modellemesi çok güçlü ve yabancı ırklar gerçekten yabancı hissi yaratıyor. Ayrıca güç, zayıf noktalar ve birim tasarımı konusunda yeteri kadar çeşitlilik var. Bunlardan yararlanmak üzere strateji değiştirmeniz ve görevleri ayrı ayrı ele almanız gerekebiliyor. Bir harita üzerinde birden çok kuvvet varsa bunları birbirlerine düşürmeniz de olası, bu çok iyi düşünülmüş.


Ghorkov'lar sizi sevmiyor. Nedenini bilmiyorlar, ancak bu harap gezegeni kendilerinin daha iyi yöneteceğinden eminler.

Urban Assault, *Battlezone*'daki inceliklerin hepsini içermiyor. Görevlerde çok güçlü olmanız ve dev gibi ordular kurmanız gerekiyor. Ne yazık ki denenip kanıtlanmış bu formülden çok da ileri gidilememiş. *Battlezone*'un macera dolu ve yaratıcı görevleri burada yok (mesela özel bir tüfek taşıyan askerleri araçlarından indirip komutayı aldığınız görev). Oyun daha hızlı oluşuyla stratejiden çok aksiyona yakın görünüyor. Ancak bu da işe yaramamış; üstelik görevlerden bazıları resmen çok fazla geliyor. Bir üssü korumak ve düşman bölgesine saldırmak gibi iki görev arasında gidip gelmek bir süre sonra çok sıkıcı oluyor. Yapay zeka daha güçlü tutulsaydı bu ortadan kalkardı.

Bu konular bir yana bırakıldığında *Urban Assault* hala çok eğlenceli ve etkileyici bir oyun. Bazen çok fazla aksiyon oyunu haline dönüşse de asıl amaç sanırız zaten buymuş: Kitapçıkta zafer için kişisel kontrolün gerektiği açıkça belirtiliyor. *Battlezone*'un suyunu çıkardıysanız *Urban Assault* kesinlikle denemeniz gereken bir oyun.

Çeviren: *Cüneyt Halu*

İKİNCİ BÜYÜK HATA

Dünya yerle bir olup cehenneme yollandıktan sonra hayatta kalan birkaç insan ırkı yabancı yaratıkların tehdidi ile karşı karşıya kaldı. Bu harabeyi ele geçirmek için kıyasıya savaşan gruplar şunlar:



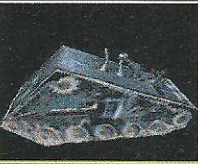
The Resistance

Direniş güçlerini oyuncu kontrol ediyor. Bütün kuvvetleri bir cyborg bağlantıdan ev sahibi üsse taşıyorsunuz. Resistance, özgürlük ve demokrasi için son savaşı temsil ediyor.



The Ghorkovs

Avrupa ve Asya'nın kalıntılarından gelen fanatik ve sözde ırkçı bir grup insan. Resistance'a özel bir kin duyan bu kuvvetlein teknolojisi sizinkiyle neredeyse aynı.



The Taerkastens

Sizden nefret eden başka bir insan grup daha. Bu seferki nefretin nedeni çevreyi çok sevmeleri ve teknolojiden tiksinmeleri. Güçlü zırhları olan araçların ve uçakların yapılmasını sağlayan teknolojiden uzak duruyorlar. İnsanlar arasında en fazla ateş gücü bunlarda.



The Mykonians

Çok zeki organik makinelerden oluşmuş bir ırk. Parazit makineleri sayesinde doğrudan dünyanın enerjisini emiyorlar. Ellerinde en güçlü silahları bulunduruyorlar, ancak zırhları zayıf.



The Sulgogars

Sulg'lar bu beş ırkın olmazsa olmazı: genetik müdahale sayesinde organikliği ve yüksek teknolojiyi birleştiren bir melez ırk. Yok edilmeleri çok zor, ama ateş güçleri zayıf.

PC GAMER — SON KARAR

80%

ARTILAR: İyi tasarlanmış ve ilginç bir dünya, rakipler ve görevler. Kolay arayüz.

EKSİLER: Bazı hatalı "base rush" taktikleri. Birimleri kontrol etmemenin cezası çok ağır. Yapay zeka orta seviyede.

SONUÇ: Aksiyon ve strateji unsurları arasında güzel bir denge kurulmuş.

Vangers

Türü:	Aksiyon / Strateji
Üretici:	K -D Labs
Yayıncı:	Interactive Magic, (919) 461- 0722 *www.imagicgames.com*

Gerekenler	Önerilen
Win95; 4X CD-ROM sürücüsü; P166; 16MB RAM; 195MB hard-disk alanı; DirectX uyumlu PCI ekran kartı; DirectX uyumlu ses kardı; Mouse	8X CD-ROM sürücüsü; Pentium II; 32MB RAM; Game pad

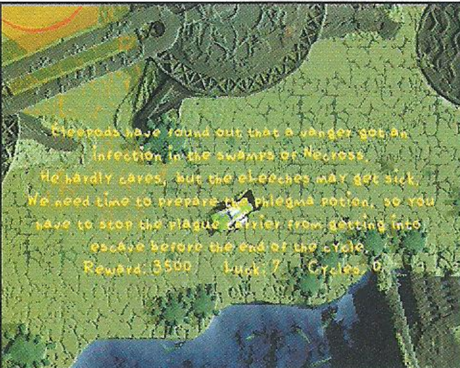
Multi-player:	IPX: var; TCP/IP: var

Normal bir savaş - yarış türü oyununda hiçbir kusur olmayabilir. Fakat oyunun garip bir hikayesi ve kötü kontrolleri olursa işler değişir.

Esas olarak *Vangers,* alışılagelmiş kaynak-yönetimi unsurları içeren bir savaş-yarış oyunu: Görevleri başarıyla bitirip para kazanarak daha iyi araçlar, silahlar ve malzemeler alabilirsiniz. Fakat Rus temelli üretici K-D Labs, oyunu garip yabancı bir evrende kurmuş. Aslında çok güzel bir fikir, ancak şu şartla: Oyunu ilk oynadığınız birkaç saati ne olduğunu anlamaya çalışarak geçireceksiniz.

Herşey, insanların evrenler arası yolculuğu bir markete gitmek kadar kolaylaştıran geçitler yaratmanın yollarını keşfetmeleriyle başladı. Tahmin edilebileceği gibi insanlar anlaşamadıkları veya saflarına katamadıkları yaşam formlarını çabucak yok ediyorlardı.

En azından insanlar böceğe benzeyen ve bize haddimizi bildirecek güce sahip olan Cryspo'larla tanışana kadar bu böyleydi. Bunun üzerine Softie'ler (biz) Cryspo'ları yenmek için son çare olarak "genetik zorlama" adı verilen bir teknik kullanmaya başladık ve Cryspo'ların dünyasına açılan geçidi kapattık. Arada sıkışan Cryspo'lar ve Softie'ler birleşerek Boullion of Spawn denen birşey oluşturdular ve ortaya her iki ırkın da özelliklerini taşıyan Losties denen ırk çıktı.



"Tabutask"ler, Vanger'ların mecho'larını geliştirmek amacıyla beeb (ki bunlar da gezegenin yüzeyinde dolanan kemirgenler) kazanabileceği küçük görevler.



Oyundaki 10 dünyadan herbiri kendine özgü bir görünüme ve zorluklara sahip, fakat çoğu oyuncu daha birinci dünya olan Forstral' da sinir olup çıkacaktır.

Siz oyunda yumurtadan yeni çıkmış bir Vanger'ı oynuyorsunuz, bunlar gezegenin yüzeyinde mecho'larla (silahlı araçlarla) dolaşabilen tek Lostie'ler. Mecho'larla yeraltı şehirleri arasında çeşitli eşyalar taşıyarak veya görevler yaparak mecho'nuzu geliştirmek için para kazanıyorsunuz. Oyunda esas amacınız Eleerection adı verilen iki yarışı kazanarak Glorx adlı yeni bir dünyaya giden geçidi kullanmak. En büyük amaç ise "Dünyalar Zinciri"ni tamamlayarak...evet, benim tahminime göre bütün bunların arkasındaki sırrı çözmek.

Savaşırken veya sürüş esnasında harcadığınız zaman kadarını da gezegenin yüzeyindeki dağlık alanda sarsılarak yolunuzu bulmaya çalışırken harcayacaksınız.

Yukarıdan aşağıya akışa sahip bu sürüş shooter'ını oynamak zaten yeterince kafa karıştırıyor. Bunun yanında en şaşırtıcı şey oyunun açıklamalarındaki "nasıl oynanır" bölümündeki kelime salatasını çözdükten sonra çıkıyor. Burada daha da kafa karıştırıcı şeylerle karşılaşıyorsunuz.

Herşeyin saçma sapan adları var: "eleepod"lar, "kuzowock"lar, "raffa" ve "gulp-down." Silahların ve malzemenin isimleri bile o kadar anlaşılmaz ki, durmadan el kitabına bakıp ne satın almak üzere olduğunuza bakmanız gerekiyor. Evet, yeteri kadar sabırlıysanız sonuçta işi kapıyorsunuz ama hastalıklı terminoloji yüzünden birçok oyuncu daha oyunun hareketli kısmını göremeden sıkıntıdan patlayabilir.

Oyunun büyük kısmı girintili çıkıntılı bir yüzeyde mecho kullanarak, görevleri yerine getirmek ve hayatta kalmak için yarışmakla geçiyor. Hatta yer altında tüneller açabilr, yerüstünde uçabilir ve suyun dibinde gidebilirsiniz. Bu akıllıca fikirler tüm olaya güzel bir derinlik katmış. Ancak yeryüzü çok fazla tepe içeriyor; ve buralarda bir defa takıldığınızda yola geri dönmek için çok zaman harcıyorsunuz. *Vangers* LAN veya Internet üzerinden multi-player imkanı da sağlıyor, fakat ne oyunun açıklamalarında ne de READ.ME dosyasında kaç kişinin oynayabileceği açıklanmıyor. Bizim Internet'te oyuna katılma ve host olma çabalarımızda da hiç bir rakip oyuncuya rastlamadık. Diğer çıldırtıcı bir nokta da joystick desteği; oyunda tuşlara işlev yüklemek için hiçbir menü yok; hatta oyunun açıklamalarında önceden ayarlanmış bir tuş listesi bile yok.

Doğruya doğru, bu oyun oldukça garip. Mantıklı düşünmeyi bir kenara bırakabiliyorsanız *Vangers* sonuçta zevkli bir oyun olabilir.

Çeviren: *Cüneyt Halu*

PC GAMER — SON KARAR

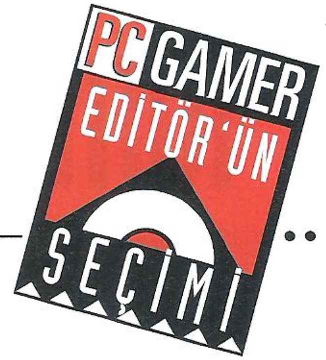
64%

ARTILAR: Harika yeryüzü grafikleri; karmaşık oyun dünyası.

EKSİLER: Yeryüzünde araç sürmek eğlenceden çok angarya olabilir. Üstelik oyunun kitapçığı ve arayüzü kafa karıştırıcı.

SONUÇ: Buralarda bir yerde doğru dürüst bir oyun gömülü, ama çok azı onu bulmak isteyecek.

Motorhead



Türü:	Arcade
Üretici:	Digital Illusions, Gremlin Interactive
Yayıncı:	Fox Interactive, (888) 369-0031 *www.foxinteractive.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; P90; 16MB RAM; 100MB hard disk alanı; DirectX 5.0 uyumlu SVGA ekran kartı	8X CD-ROM sürücüsü; P200; 32MB RAM; 3DFX Voodoo Graphics veya Voodoo Rush tabanlı hızlandırıcı; desteklenen ses kartları; joystick/gamepad

Multi-player: Serial/null modem; Modem: 28.8; IPX; TCP/IP; Maksimum oyuncu: 8 (patch versiyon 1.4 ile 12'ye kadar); Çoğaltılabilir

Yüksek hızlı sıkı bir yarış oyunu mu arıyorsunuz? İşte dokturunuzun reçetesindeki oyun!

PC yarış simülasyonlarında ölümüne gerçekçilik arayanlardan olsanız bile, bazen yüksek performanslı bir arabaya atlayıp inanılmaz bir hızla delicesine yarışmak kadar tatmin edici birşey olmadığını itiraf etmelisiniz. Arcade stili yarıştan bahsediyoruz millet! Burada ihtiyacınız olan tek şey sağa sola dönmeyi, fren yapmayı ve pedalı sonuna kadar köklemeyi bilmek.

Israrla aradığınız bu türden bir heyecansa *Motorhead* size ilaç gibi gelecek. Geleceğin TransAtlantic Speed League'inde geçen bu yarışta bir tek şey dışında gerçekçilikten eser yok: *Motorhead*'de arabanızda değişiklik yapamıyorsunuz. Tek yapmanız gereken bir araba ve pist seçmek. Oyundaki 10 arabadan herbiri sadece üç özellikle belirtiliyor: Hız, ivme ve yol kavrayışı. Bu sayede sürüş zevkinize veya yarıştığınız piste göre araba seçerken fizik diplomasına ihtiyaç duymayacaksınız.

TransAtlantic Speed League pisti sekiz tane sanal pistten oluşuyor (ancak el kitapçığında yalnızca 6 tanesi açıklanmış) ve bunlardan herbiri tamamen farklı mekanlarda geçiyor. Bunlar arasında Red Rock'ın bulutlu göklerinden ve Neo City'nin işlek caddelerine ve Olympos'un muhteşem kıyılarına kadar uzanan etkileyici sahneler var. Bütün bunlar yetmiyormuş gibi pistin kenarında değirmenler, kulübeler, ışıklar ve reklamlar da bulunuyor. Mesela Goldbridge'de bitiş çizgisini geçerken tepenizden süzülen jeti görünce çok şaşıracaksınız.

Motorhead'i 3D kartı olmadan da oynayabilirsiniz, ancak yazılımla render edilmiş grafikler yeterli görünse de oyunu böyle oynamak, *Motorhead*'in bütün görsel efektlerini destekleyen bir 3D kartla görebileceklериniz hakkında en ufak bir ipucu vermiyor. Saydam ışıklandırma, sis, parlamalar, gölgeler ve diğer efektler birleştiğinde *Motorhead* olağanüstü bir gerçekçilik yakalıyor. Hatta o kadar gerçekçi olduğu zamanlar var ki kendinizi resmen o aracın içinde hissettiğiniz oluyor.

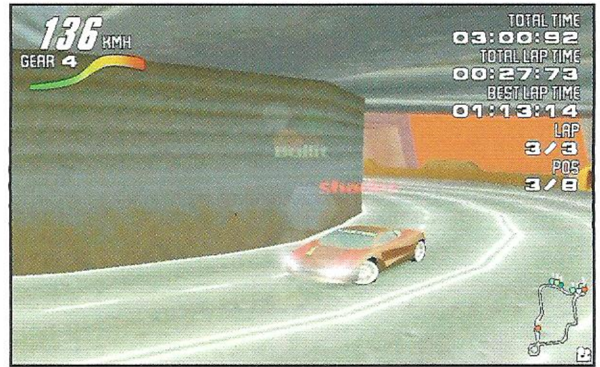


Lig yarışlarında yeteri kadar üst sıralara çıkmadıkça sadece iki pist kullanabiliyorsunuz; bu konu bazı oyuncuların canını sıkabilir.

Bilgisayardaki rakipleriniz şaşırtıcı derecede güçlüler, en kolay ayarda bile onları geçmek hiç de kolay değil. Arabalar birbirine çarpıp sürtüp duruyor ve kendiniz yolunuzda giderken başkasını yol dışına fırlatmanın yollarını öğrenirseniz başarıya kolay ulaşırsınız. Birini geçmenin en kolay yolu onu köprü ayağının birine toslatmaktır. Hızlı giderken yoldaki en ufak bir engel sizi havalarda uçurabilir: Hatta Neo City'de birkaç apartman boyunca havada kalabilirsiniz! Çarpışmalar çoğunlukla muazzam taklalar ve yuvarlanmalarla sonuçlanıyor, ama ne yazık ki arabaların hasar alışını görmüyorsunuz. Bazen son hızla bir duvara girseniz bile yarış pistine dönebiliyorsunuz.

Tabii ki hiçbir şey insanlara karşı yarışmanın zevkini veremez ve *Motorhead*'de tam donanımlı multi-play seçenekleri emrinize sunulmuş. Modem, seri bağlantı, LAN ve Internet oyunları destekleniyor. İnsanlar *Motorhead*'i keşfettikçe Internet üzerinde *Motorhead* sunucularının artmasını bekleyebilirsiniz (bu sayı basılırken yalnızca birkaç kişi oynuyordu). En iyi özelliği de oyunun multiplayer versiyonunu istediğiniz kadar kopyalayabiliyorsunuz, bu özelliği herkes sevecektir.

Motorhead'de kafamı bozan tek birşey var: Oyunu ilk oynayışınızda yalnızca üç araba ve iki pistte yarışabiliyorsunuz. Diğer arabalara ve pistlere erişmenin tek yolu gerçek League yarışlarında yeteri kadar üst sıralara yerleşebilmek. İlk iki pistten birinde benim gibi sorununuz varsa bundan pek hoşlanmayacaksınız.



Hareketsiz görüntüler *Motorhead*'e biraz haksızlık ediyor. Oyunun grafiklerini ve zevkini tatmak için bu arabaları pistte uçarken görmelisiniz.



Motorhead'deki birçok pistin herbirinin farklı bir görünümü ve duygusu var. Atlantika'nın gökleri ile aşağıda, pistin üzerindeki cehennem arasındaki kontrasta bakın.

Bu minik kusur da bir yana bırakılırsa *Motorhead*'deki tek eksik....sanırım *Motörhead*'den bir parça! Galiba herşey aynı anda olmuyor...

Çeviren: *Cüneyt Halu*

PC GAMER SON KARAR

88%

ARTILAR: Grafikler gerçekten hız etkisi yaratıyor, oyunun multi-player versiyonu istediğiniz kadar kopyalanabiliyor.

EKSİLER: Yeterli başarıyı gösterene kadar sınırlı pist ve arabalarla idare etmek zorundasınız.

SONUÇ: Motorhead gayet tatmin edici ve heyecanlı bir yarış oyunu.

Tom Clancy's Rainbow Six

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Türü:	Aksiyon/Strateji
Üretici:	Red Storm Entertainment
Yayıncı:	Red Storm Ent., (919) 460-1776 www.redstorm.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166 w/MMX	P233 w/MMX; 3Dfx Voodoo Graphics-temelli hızlandırıcı; 400MB hard-disk alanı (tüm oyunun yüklenmesi için; Full duplex ses kartı; Kafa mikrofon seti (ses kominikasyonu için)

Multi-player:	IPX; TCP/IP; Maximum oyuuncu sayısı: 8 (co-operative) veya 16 (head-to-head) Ücretsiz Internet Servisi www.mplayer.com; Çoğaltılabilir

Bu oyunda, Tom Clancy'nin son best seller'ı PC'ye muhteşem bir geçiş yapıyor.

Half-Life, Daikatana, Prey ve Sin gibi şişirilmiş ve daha dükkan raflarına çıkmadan medyayı kasıp kavurmaya başlamış olan oyunların çıktığı bir yılda, Red Storm Entertainment'tan az bir tanıtımla çıkan first-person macerası *Rainbow Six* son gülen olabilir. Baştan aşağı her özelliğiyle Rainbow Six şimdiye kadar gördüğümüz en ağlam 3D oyunlarından biri. Bunun en iyi tarafı da *Quake* veya *Unreal* gibi birşey olmaması.

Clancy'nin aynı adlı son romanı üzerine kurulan *Rainbow Six*, sizi global terörizmin tehdidiyle başetmek için kurulmuş hayali bir kontrgerilla grubun başına getiriyor. Dünyadaki en özel güçlerin bir araya getirilmesinden oluşan bu seçilmiş ekip (kod adı "Rainbow"), nerede ve ne zaman bir kriz çıksa yardıma koşuyor. Fakat bildiğiniz gibi birçok first-person shooter size en iyi silahları verir ve olayın perde arkasında gelişenleri abartıp basitleştirerek yalnızca yolunuzu bulmanızı yeterli sayar. *Rainbow Six* ise son derece incelikli ve gerçekçi bir yaklaşım izliyor. Aynı askeri malzemeleri ve gerçek anti-terörist taktikleri kullanarak gerçek hayattaki gibi suikastler, rehine kurtarma operasyonları ve dünyanın birçok yerinde çeşitli görevlere katılıyorsunuz. Sonuç, olayı sanki gerçekmiş gibi size yansıtan etkileyici bir oyun.



Quake stili koştur-öldür hissine kapılmak çok kolay olsa da yapacağınız bir yanlış hareket sonunuz olacaktır. Şu adamdaki yaraya baksanıza!

Rainbow Six'de iki temel safha bulunuyor: Planlama ve infaz. O andaki kriz konusunda kısa bir bilgi edindikten ve son casus raporlarını okuduktan sonra ekiplerinizi silah, zırh ve malzemelerle donatıyor ve sonra görevi ortamının tanıtıldığı ekrana geçiyorsunuz. Burada giriş noktasını, hedef alandaki bütün binaların konumunu ve ajanlardan alınan son bilgilere göre teröristlerin, rehinelerin ve görevin kritik elemanlarının en son görüldüğü yerleri öğreniyorsunuz. Kullanabileceğiniz dört farklı ekibin (Mavi, Kırmızı, Yeşil ve Altın) renklerine göre kodlanmış ve kullanımı kolay bir yön bulma sisteminin yardımıyla herbir ekibin izlemesini istediğiniz yolu belirliyorsunuz. Ayrıca farklı hareket türleri (temizlemek, ilerlemek, saldırmak ve eşlik etmek gibi) seçebiliyor ve hatta belli noktalarda ne yapmaları gerektiğini bile söyleyebiliyorsunuz (kapıyı kırıp geçmek, bomba kullanmak ve odayı darmaduman etmek gibi). Bunun yanında ekiplerin hangi hareketleri ne zaman yapacaklarını belirlemek için de "go codes" denen işaretleri kullanıyorsunuz. Plandan memnun kaldığınızda, doğrudan kontrol etmek istediğiniz ekibi seçip göreve başlıyorsunuz. İnfaz aşamasına gelindiğinde ise takımınızdan bir elemanın kontrolünü üstleniyorsunuz, bu durumda diğer takımlar önceden belirlediğiniz hareketleri sırayla yapıyorlar. Tek sorun şu: Bir plan kağıt üzerinde ne kadar iyi görünürse görünsün, eğer beklenmedik olaylara zamanında ve doğru tepkiler veremezseniz işler inanılmaz derecede karışabiliyor. Teröristler tabii ki öylece durup siz veya birlikleriniz tarafından vurulmayı bekleyecek kadar nazik değiller. Ateş açtığınızda karşılık veriyor, koridorlarda devriye geziyor, alarmları çalıştırıyor ve hatta işler istedikleri gibi gitmediğinde



En iyi şekilde kendi gözünüzden oynanan oyunda, hedefler görüş alanınıza girdiğinde takip eden bir sistem sayesinde üçüncü kişi perspektifi de oynanabilir görünüyor.



Üzgünüm efendim, ama rehine alamayız. Kişisel bir şey değil, inanın!

İyi Plan Yap, Asker!



Düşmanınızı bilin! Brifingler sayesinde görevde karşılaşacağınız terörist gruplar hakkında ayrıntılı bilgi alıyorsunuz. Dikkat edin, bu bilgiler hayatınızı kurtarabilir.



Planlama aşamasında ekibinizin donanımını, silah ve zırhlarını seçerken en üst düzey askeri malzemeler emrinize veriliyor.



Basit ve etkili plan ekranında ekiplerinizin gelecek görevlerde izleyeceği rotaları belirleyebiliyorsunuz.

bomba kullanabiliyorlar. Bu basit gerçek oyunu oynayış şeklinizi çok etkiliyor. Görünmeyen tehlikeleri atlatabilmek için çok dikkatli davranmalısınız. Bütün odaları tamamen temizlemeniz, her köşenin ardına bakmanız, yavaş ve tedbirli hareket ederek hassaslığınızı en yüksek düzeyde tutmanız ve hiçbir zaman savunmayı bırakmamanız gerekiyor. Bu hataya birkaç saniye bile düşseniz, bakmayı unuttuğunuz o köşeden fırlayan keskin nişancı bir askerin 9mm kurşunuyla beyninizin dağılması işten bile değil.

Önceden tahmin edemeyeceğiniz bu görev alanlarında ihtiyaç duyacağınız becerileri kazanmanız için işleri kayıp vermeden öğrenebileceğiniz öğretim senaryoları bulunuyor. Gerçek hayattaki anti-terörist timleri eğitirken kullanılan tekniklerin gösterildiği bu görevler ve "katliam evleri", bir saldırı sırasında odaları nasıl temizleyeceğinizi öğretiyor. En hevesli oyuncunun bile öğreneceği çok şeyin olduğunu anlaması için bu görevleri birkaç kez oynaması yetiyor. Oyunun gayet zor olan senaryolarından birçoğunu tamamladıktan sonra bile bu katliam evlerinde, örneğin gitmeniz gereken yönün tersine bir adım bile atsanız yapay zeka birimi tarafından uyarılıyorsunuz. Bu da sizi çileden çıkarmaya yetecek bir deneyim olabiliyor.

Tek oyunculu 17 senaryonun herbiri, tamamlamak için bambaşka taktikler gerektiren özgün görevler var; bir rehineyi Londra Belediye Başkanlığı binasından kurtarmak gibi pamuk ipliğine bağlı bir operasyondan dev bir hidroelektrik santralinin labirent gibi koridorlarında dolaşarak bir bombayı imha etmek gibi tırnak kemirten türden görevlere kadar. Hayatta kalmayı umuyorsanız sonuna kadar mücadele etmenizi gerektiren görevlerle de karşılaşacaksınız. Neyse ki oynanış stilini kapmak çok kolay; mouse ve klavye kontrolleri *Quake*'i oynamış olan herkese tanıdık gelecektir. Öğrenmeniz gereken yalnızca birkaç yeni özellik var. Mesela yalnızca dururken eğilebiliyorsunuz ve zıplama hareketi de yok. Ayrıca örneğin bir yere tırmanmak için "kullan" gibi bir tuştan yararlanmalısınız. Siper görünümü gibi özellikler bir tuşa basarak kullanılabiliyor, böylece bir teröriste yaklaşıp daha ne olduğunu anlamadan onu öldürmeniz mümkün oluyor.

Tahmin edebileceğiniz gibi, tek oyunculu oyundaki gizli taktikler çok oyuncuda heyecanlı süreçlere dönüşüyor ve oyun "deathmatch" kavramına yepyeni anlamlar kazandıran bazı özellikler içeriyor. Bir takım savunmadayken diğerinin belirlenen bölgeye bir asker sızdırmaya çalıştığı saldırı senaryolarının yanısıra, Capture the Flag oyununun değiştirilmiş bir versiyonuna benzeyen rehineli görevler de var. Herkesin kendi hesabına çalıştığı klasik deathmatch oyunu da çok zevkli ama oyunda tek vuruşla ölebildiğiniz için yalnızca iki kişiyle oynamak sıkıcı olabilir. Ancak birkaç oyuncu daha katılırsa oyuncular takımlar kurabilir ve birlikler arası bir savaş yaparak daha fazla zevk alabilirsiniz. Tek oyunculu oyunda takım kurabilme seçeği zaten var. Ayrıca sekiz oyuncuya kadar multi-player oyunlarda yapay zekası yüksek teröristlere karşı mücadele etmek de başlı başına bir olay.

Oyunun oynanışı ve *Rainbow Six*'in teknolojisi gayet sağlam ve güzel görünüyor: Çekici grafikler, hızlandırıcı desteği ve orta halli sistemlerde bile kabul edilebilir performans veren oyunda düzeltilmesi gereken birkaç nokta bulunuyor. Bazı hatalar yüzünden düşmanları duvarların arkasından görebiliyorsunuz; yapay zeka birimleri kapılarda veya koridorlarda sıkışabiliyorlar; "frag grenade" denen bombanın menzili genellikle çok kısa kalıyor ve multi-player oyunlarda oyuncular sık sık ortadan kayboluyor. Bu problemler oyunu mahvetmese de bunlar olmasa mükemmel görünecek olan oyunu biraz gölgeliyor.

Küçük sorunlar bir kenara atılırsa *Tom Clancy's Rainbow Six*'i tıka basa hareket ve heyecan dolu. Teknolojisiyle öne çıkan ve harika bir oynanabilirliğe de sahip cazip bir paket. Bu oyun first-person shooter'lar hakkında herşeyi bildiğini sananları tepe taklak edecek gibi görünüyor.

Çeviren: *Cüneyt Halu*



Rainbow ekibinin bu üyesi, teröristlerin ele geçirdiği bir petrol rafinerisine dalmadan önce sessiz birkaç dakika geçiriyor.

PC GAMER — SON KARAR

93%

ARTILAR: Yerinde sunumda çok başarılı. Keskin grafikler, harika kontrol, iyi taktik aşaması ve heyecanlı oynanışı da cabası.

EKSİLER: Sadece birkaç bug'ın düzeltilmesi lazım.

SONUÇ: *Rainbow Six* şüphesiz ki senenin en orijinal ve iyi oyunlarından biri.

WarGames

Türü:	Strateji
Üretici:	Interactive Studios
Yayıncı:	MGM Interactive, (800) 586-2021 www.mgm.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 35MB hard disk alanı; Windows uyumlu ses kartı; mouse	Pentium 200; 32MB RAM; 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı hızlandırıcı; 100MB hard disk alanı

Multi-player: Serial/Null Modem; modem; 28.8, IPX; TCP/IP; Maksimum oyuncu sayısı: 8; Ücretsiz Internet Servisi: *mplayer.com*

Merak etmeyin, bu oyunda Dabney Coleman ya da Matthew Broderick görüntüleri yok: Sadece ve sadece gerçek bir real-time var.

MGM'in *WarGames* oyunu, kuşkuyla bakılan ancak hergün yenileri çıkan film bağlantılı bilgisayar oyunlarının son örneği: Bunlar "film o kadar eski ki yeni oyuncular hatırlamaz bile" mantığını benimsemişler.

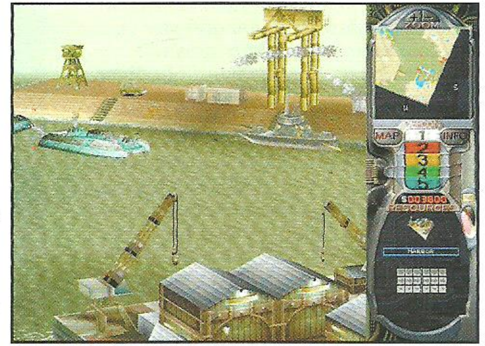
Ancak *WarGames*'te konunun az da olsa tarihi bir yanı var, çünkü bu film bilgisayar oyunları ve hacker'larla ilgilenen ilk filmlerden biriydi. Film ve oyun birbirlerine yalnızca birkaç karakter ismi ve lisanstan fazla şeylerle bağlı olsaydı bu daha uygun olurdu ama sanırım herşey aynı anda olamıyor. Filmle bağlantı en iyimser bakışla zayıf olarak nitelendirilse de *WarGames* 15 senelik eskimiş bir konusu olmayan çok sağlam bir real-time strateji oyunu. Neyse ki hiç video kullanılmamış ve Profesör Falken ile David Lightman gibi karakterlere yalnızca görev açıklamalarında şöyle bir değinilmiş.

1997'nin E3'ündeki bir sürü real-time strateji arasında *WarGames* gözüme çarpanlardan biriydi. Çekici olan üç boyutlu grafiklerdi, her zamanki "üs kur/birlik kur/düşmanı dağıt" mantığına ek olarak tam dönüşlü kameralar ve *zoom yapabilme yeteneği getiren* bir oyundu bu. Tabii ki Bungie'nin *Myth* adlı 3D taktik oyunu (gerçekten de daha iyiydi) *WarGames*'i gölgede bıraktı, ama yine de oynanışı ve görünüşü çok iyi. Büyük sürprizleri yok, ancak bu tür oyunlardan pek beklenmeyecek kadar sağlam ve zevkli.

WOPR'lara karşı "küresel bir termonükleer savaş" yapmayı hayal eden oyuncular biraz hayal kırıklığına uğrayacaklar. Oyunun konusu kendi kendini koruyan bir askeri bilgisayarla başlıyor ve filmin konusundan burada kopuluyor. Soğuk savaş ve nükleer maddeler artık yok. Ama bunların yerine küresel bir savaş başlatmayı planlayan WOPR'lar tarafından yapılan ve yönetilen mekanik güçlerle onları durdurmaya çalışan insan güçleri var. Bu noktadan itibaren oyunun oynanışı birimler kurmak ve haritalarda çeşitli görevler yapmak gibi zevkli bir hal alıyor.

Senaryoyu iki taraftan da (insanlar ya da WOPR) oynayabiliyorsunuz ve herbirinde geniş ölçekli bir dizi görev bulunuyor. Ama tek oyunculu görevler ve bir level editörünün olmaması tekrar tekrar oynanabilirliği çok düşürüyor. MPlayer'ın ücretsiz olarak evsahipliği yaptığı ve TCP/IP oyunlarda IP adreslemesi sağlanan multi-player oyunlar çok sağlam ve esnek görünüyor, ayrıca 2 oyuncudan 8 oyuncuya kadar destek var. Oyunu sırtında taşıyan otuz senaryolu görev, büyük haritaları ve birden çok amaçlarıyla sizi epey uğraştırabilir.

Oyunun açılışı çok akıcı ve etkileyici bir şekilde yapılmış: Ana kumanda merkezinden, profesör Falken'dan, WOPR'dan ve diğerlerinden sürekli e-mail mesajları alıyorsunuz. Kaynak yönetimi nedense ele pek alınmamış, yalnızca bilgisayarlarıyla nakit transferi yapabilen hacker'lar mevcut ve bunların size sağladığı parayla yapılar ve birimler üretebiliyorsunuz.

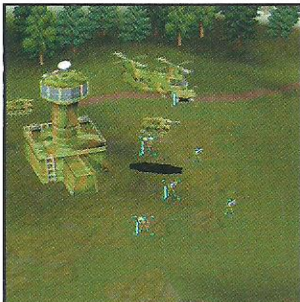


Birçok RTS oyununda olduğu gibi deniz savaşları kara savaşlarının yanında çok az. Ancak hem görsellik hem de taktik açısından ilginçlik getiriyor.

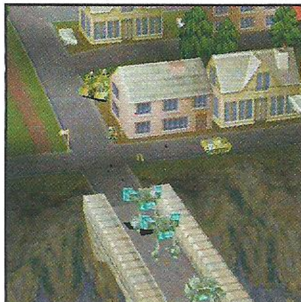


WOPR'ların Mark 1 Walker'larından biri Dragoon tankınıza doğru ilerliyor.

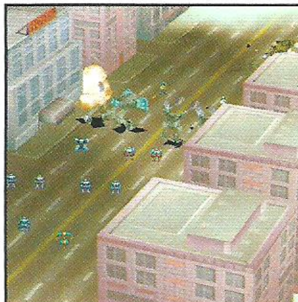
Bütün bu görevlerin geçtiği mekan etkin biçimde render edilmiş ve donanımla hızlandırılmış bir dizi üç boyutlu araziden oluşuyor. Aynı haritada dağlık tepelik alanlardan kalabalık şehirlere kadar birçok mekan birden bulunabiliyor. New York ve Suudi Arabistan gibi gerçek dünyadan alınma yerlerdeki çöl, dağlar, ovalar ve benzeri yeryüzü şekilleri oyuna büyük gerçekçilik katıyor ve konunun anlatımını tamamlıyor. Görsel olarak hepsi olağanüstü. Girintili çıkıntılı dağların arasından nehirler ve okyanuslar görünüyor. Koskoca binaların arasında savaşıyorsunuz; ayrıca devasa gemiler gibi birimler sayesinde etkileyici bir büyüklük küçüklük hissi yaratılmış. Işıklandırma, patlamalar, birimlerin hareketleri ve diğer görsel efektler *Total Annihilation*'dakileri açık farkla geçiyor. Yağmur ve kar gibi değişken hava ko-



Piyade birimleri görsel olarak zayıf kalmış. Sanki bir PlayStation için tasarlanmış gibiler



Görüntü döndürülüp yakınlaştırılabiliyor. Böylece olayı her açıdan rahatlıkla izleyebiliyorsunuz.



Birimlerin böyle düzgün düzgün durmaları oyunda pek mümkün olmuyor ama yine de güzel görünüyorlar değil mi?

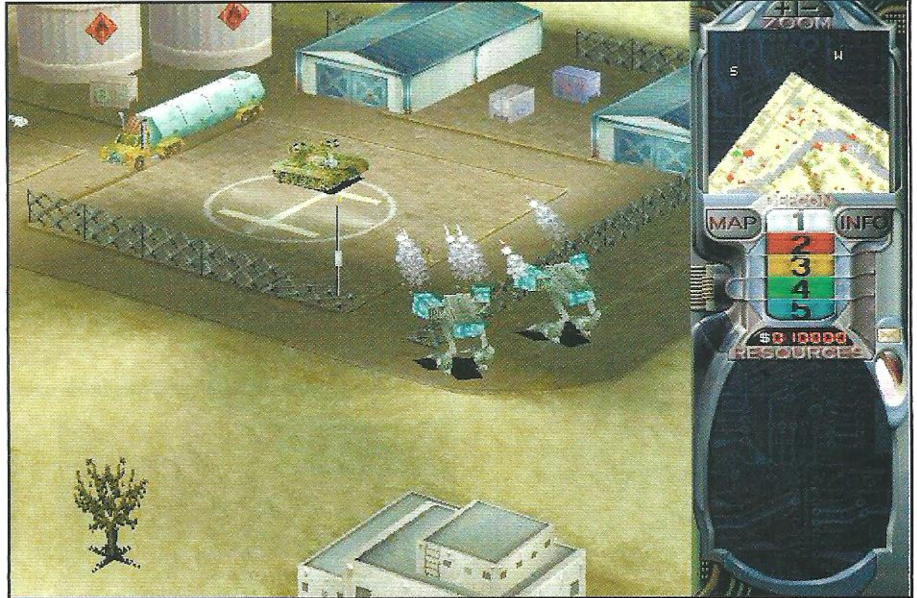
Bir Oyun Oynayalım mı?

David Lightman'ın (Matthew Broderick) bilgisayarından çıkan WOPR/Joshua'nın sesi, 1980'lerin başında neredeyse bir kültür ölçütü olmuştu. Bu yıllarda çocuklar, bilgisayar oyunlarına deli gibi zaman ve para harcıyorlardı. Commodore 64'ü hatırlıyor musunuz? O zaman bu filmi ve nükleer karşıtı konusunu da büyük ihtimalle hatırlayacaksınız: Oyunu kazanmanın tek yolu hiç oynamamak.

Olaylar genç Lightman'ın, Protovision adlı oyun firmasının bilgisayarlarını hack etmeye çalışmasıyla başlar (henüz piyasaya sürmedikleri oyunlarını oynayabilmek için). Ancak Lightman WOPR engeline takılır; bu bilgisayar bazı nükleer silahları otomatik olarak ateşlemek için tasarlanmıştır. Global Thermonuclear War adlı bir oyuna başlayan Lightman daha sonradan WOPR'ın bunun bir oyun olduğunu bilmediğini öğrenecektir.

Christopher Null'ın WarGames hayranları için hazırladığı Web sitesinde (Internet üzerinde *http://www.geocities.com/SiliconValley/ Lab/6440* adresi) birkaç ilginç bilgi bulduk:

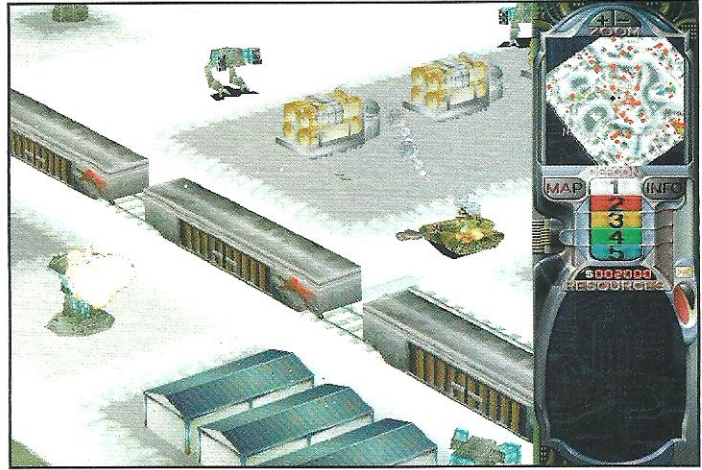
- Kevin Costner, 1983 yapımı *The Big Chill*'deki bir rol için *Wargames*'te başrol teklifini geri çevirmiş.
- Stüdyo, Matthew Broderick'in evinde *Galaga* ve *Galaxians* oyun makinalarını yollamış ve Broderick iki ay boyunca rolünü bunların yardımıyla çalışmış.
- NORAD'e girmek için kullanılan TRS-80 Model I öyle programlanmıştı ki, hangi tuşlara basılırsa basılsın ekranda aynı şeyler yazıyordu.
- Dış çekimlerin hepsi doğu Washington'da yapılmıştı. NORAD üssü sahnesi Cascades bölgesinde kurulmuştu, Oregon havaalanı ise aslında Boeing Field'dı. Goose adası ise gerçekte Washington'daki Anderson adasıydı (Puget Sound'un güneyi). Adadan ayrılan son vapur saat 6:30'ta, onu da kaçırırsanız adada resmen hapis kalıyorsunuz.



Donanımla hızlandırma sonucu real-time ışıklandırma ve doku düzleştirme yapılabiliyor. Tamamen sanal mekanların arasına gerçek dünyadan alınma yerler de serpiştirilmiş.

şulları yalnızca iyi görünmekle kalmıyor, ayrıca hareketi ve performansı da etkiliyor.

Tamamen render edilmiş mekanik birimler iyi görünüyor, ancak piyadeler üzerinde pek uğraşılmamış. Yalnızca yazılımla render edilmesinden dolayı görsel kalite oldukça düşüyor. Bu yüzden gerekli grafik kartına sahip olmayan oyuncular piyadeleri hiç beğenmeyecekler. Basit arayüz ve çizgi filme benzeyen piyadeler *WarGames*'in PC ve PlayStation için aynı anda geliştirilmesini anlamsız kılmış. Neredeyse bütün bilgiler ve kontroller aynı anda ekranda görünüyor ve arayüz komutları en basit hallerine indirgenmiş. Her ne kadar birimleri gruplama yeteneğinin yanında iki farklı hareket hızı, devriye gezme, yer tutma ve saldırı komutları bulunuyorsa da başka incelikli komutlar sunulmamış. Geçen yılın daha karmaşık RTS oyunlarındaki harika komutlara alışmış oyuncular bu konuda biraz hayal kırıklığına uğrayabilirler. Yön bulma ve yapay zeka ayarlama özellikleri ise desteklenmiyor bile.



WarGames'teki haritalar geniş ve ilginç; daha büyük bir haritanın sadece ufacık bir parçası olan bu tren istasyonu gibi.

Bir sürü RTS oyununda olduğu gibi, yolunuzu bulmak başlı başına bir sorun; ayrıca birimleriniz yapay zeka açısından hiç de parlak değiller. Birimler büyük harita parçalarında bile yollarını bulabiliyorlar, ama diğer araçlarla çok kolay karışabiliyorlar. Bu olduğunda ise çoğu zaman öylece kalıveriyorlar. Sıkışmadan yola devam etmelerini sağlamak için bayağı uğraşmanız gerekiyor, bazen dönüp dolaşıp birbirlerine girebiliyorlar. Sertlik için ayarlayabileceğiniz bir yapay zeka seviyesi olmadığı için birimler hareketsiz kalmaları gerektiği zaman bile düşmana sataşabiliyorlar. Ancak onları gruplayıp kesin olarak yerlerinde kalmalarını emrederseniz duruyorlar. Bölgelerin farklı yüksekliklerde olması sayesinde düşmana pusu kurabilir ve onları vadilere çekebilirsiniz.

Oynanış açısından baktığınızda *WarGames*'te sürpriz yok. Ama çok sıkı, iyi görünümlü ve zevkli bir real-time oyun. Artık RTS oyunlardan bıktık ama eğer illa ki çıkmaya devam edeceklerse bari bunun kadar zevkli olsunlar.

Çeviren: *Cüneyt Halu*

PC GAMER — SON KARAR

81%

ARTILAR: Etkili 3D motoru. Değişik amaçları olan geniş haritalar.

EKSİLER: Birimlerin yön bulma yeteneği çok zayıf. Oyun genel olarak fazla ilginç değil. Tek oyunculu görevler ve bir editör de bulunmuyor.

SONUÇ: Güçlü bir oynanabilirliğe ve görünüme sahip, ancak görev seçenekleri biraz daha fazla olabilirdi.

Bio Freaks

Türü:	Arcade
Üretici:	Saffire
Yayıncı:	Midway *www.midway.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; Pentium 133; 24MB RAM; SüperVGA kart	Pentium 200; 3Dfx tabanlı hızlandırıcı; desteklenen ses kartı; Game Pad

Multi-player: 2 oyuncu

Midway'in bu yeni kanlı dövüş oyununda arkadaşlarınızın kollarını koparın. Aman dikkat! Çocuklarınızı bu oyundan uzak tutmanızı öneririz.



Yakma delisi Purge, Bullzeye üzerine cehennem ateşi yağdırıyar. "Bu şekilde gebertilmekten hiç de memnun değilim!"



Koca memeli ödül avcısı Sabotage, Zipperhead'in göğsüne sekiz kargı fırlattıktan sonra yeni bir saldırı şansını değerlendiriyor.

İnanılmaz kötü teke tek dövüş oyunlarının doldurduğu PC pazarında, *Bio Freaks* kadar değişik bir oyunun raflardaki yerini alması bizim için bir nimettir. Bu oyun aslında atari salonları için düşünülmüştü; ama *Mortal Kombat 4*'ün başarısı oyunun durumunu zora soktu. Bu nedenle jetonlu versiyondan vazgeçildi. Neyse ki PC sürümü kurtuldu. *Bio Freaks, Time Wariors* ya da *Pray for Death* çizgisinde, ham bir dövüş oyunundan çok eğlence yüklü, ruh hastası küçük bir oyun.

Çoğu dövüş oyunu gibi *Bio Freaks* de geri plandaki bilimkurgu ile destekleniyor. Geleceğin toplumu mutasyona uğramış hayvanlar, cyborg benzeri canlılar ve bunları dövüştürmekle aklını bozmuş. Bio F.R.E.A.K.S'e (bir şeylerin zekice bir kısaltması), başka bir deyişle 21. yüzyılın Amerikan Gladyatörleri'ne buyurun. Amma da çatlak bir grup! Sunulan karakterler, koca memeli ödül avcılarından *Star Wars*'daki bar sahnesinden fırlamış dev sürüngenlere kadar uzanıyor. Sonuç: Bir tür çıldırmış savaşçılar sergisi. Aslında karakterlerin modellemesi ve animasyonu şimdiye dek gördüklerimin en iyisi; bunu yapan her kimse, büyük bir zam almalı.

Karakterler şok edici ve animasyon mükemmel. Ama farkı yaratan küçük şeyler; örneğin dövüş öncesindeki tümüyle şaşırtıcı sataşmalar. Her karşılaşma öncesinde düvüşçüler birbirine sataşıyor. Bio mekanik ucube Zipperhead, bıçaklarla donatılmış neredeyse gövdesi büyüklüğündeki proteziyle göğsünü dövüyor, ağzından sular akıtarak tepiniyor. Sürüngen *Saabo* ise *Gamera* stili zafer dansı yapıyor sonra şiddetle kusuyor. Bunları görmeden değerini anlayamazsınız... ya da değersizliğini!

Tabii başarısız karakter kontrolünü en iyi animasyon bile telafi edemez. Neyse ki, *Bio Freaks* iyi bir oynanışa sahip. Kontrol sistemi hemen hemen *Tekken*' deki gibi; her kol ve bacak için ayrı bir düğme var. Ayrıca füze gibi uzun menzilli silahlar ve arenayı bir uçtan diğerine hızla geçmenizi sağlayan jet iticileriniz var (eğer katıksız bir dövüş istiyorsanız bunlar kapatılabilirler). Değişik tuş kombinasyonları yapmak mümkün değil, bu da oyunu biraz zoraştırıyor. Özel hareketleri öğrenmeniz gerekiyor. Ancak oyunu durdurup yardım belgelerine bakabildiğiniz için bu çok büyük bir problem değil.

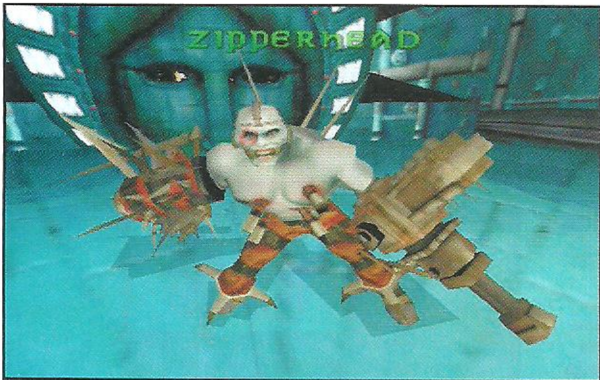
Ama *Bio Freaks*'i ruh hastası yapan, müthiş "biçme hareketi" sistemi. Oyunun ortasında bunlardan birini yapabilirseniz rakibinizin kollarını budayabilirsiniz, üstelik maç devam eder. Hatta rakibinizin gövdesinin iki yanında kanlı ve mide bulandırıcı kesilmiş uzuv parçaları olsa bile bu, onun sizi ölümüne tekmelemesine engel değil. Kanlı görüntüler çok gerçekçi; damarlardan her yere kanlar fışkırıyor hatta ekrana bile.

Tehlikeli 3D arenalar oynanışa katkıda bulunuyor. Çoğu dövüş oyununda yalnızca ileri ve geri hareket etmekle sınırlısınızdır; ama *Bio Freaks* istediğiniz yere gitmenize izin veriyor. Rakibinizi iki kat yukarıdan yere vurmak ya da bıçaklı silindirlerin üstüne fırlatmak gibi bazı güzel, sinsi tuzaklar kurabilirsiniz (hhuahı!). Ama biraz kafanız karışabilir. Eğer her iki oyuncu da jet iticileriyle etrafta uçuyorsa, kamera sistemi bazen karışabiliyor.

Bio Freaks'ten en fazlasını almak için büyük olasılıkla 3Dfx kartlı bir P200 'e ihtiyaç duyacaksınız. Bio Freaks'in özel Glide modu var. Ve bir de sürpriz; 3Dfx'siz çoğunluğu yatıştıracak OpenGL desteği.

Bio Freaks, alt tarafı partilerde tutulan çatlak küçük bir oyun. Oyunun 16 yaşından küçüklere yasaklanmasının bir sebebi olduğunu unutmayın. Oyundaki kanlı sahneler, bazı insanların kaldıramayacağı kadar fazla olabilir. Pek çok çevreden tepki gelmeye başladı bile. *Bio Freaks,* zirveye çıkıp *Virtua Fighter 2*'nin yerini alamayacak; ama havada uçuşan bu kelleri seveceksiniz.

Çeviren: *Mustafa G. Balkaya*



"Merhaba, ben Zipperhead ve arkadaş canlısıyımdır". Kolunun solunda bıçaklar olsa da size onun küçük bir kedicik olduğunu garanti ederiz(!)

PC GAMER SON KARAR

79%

ARTILAR: Harika grafik ve animasyonlar, yenilikçi oynanış.

EKSİLER: Ateşli kavgalar sırasında kamera şaşırıyor; fazla miktarda kan rahatsız edici olabilir.

SONUÇ: *Bio Freaks,* en iyi dövüş oyunu değil; ama birkaç hastalıklı gülüş için iyi.

Get Medieval

Türü:	Arcade
Üretici:	Monolith Productions, Inc. and Takarajimasha, Inc
Yayıncı:	Monolith Productions, (800) 421-4263 *www.lith.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90Mhz; 16MB RAM; 20-40MB hard disk alanı	Windows 95; 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133Mhz; 32MB RAM; 100Mb hard disk alanı; 28.8 kbps modem; Gamepad

Multi-player: Hot seat modunda dört oyuncu; Serial/null modem; Modem: 14.4; IPX; TCP/IP; Maksimum oyuncu: 4 ; Ücretsiz Internet Servisi: www.mplayer.com

Bu oyun, eski oyunculara nostaljik duygular çağrıştıracak. Ama onlar bile eski yolların her zaman için en iyisi olmadığını fark edecekler.

Bu, bilinen en eski pazarlama stratejilerinden biridir: Hedef kitleniz belli bir yaşa ulaştığında onlara gençlik yıllarında popüler olan ürünlerin aynısını satmaya başlayın. Mesela pop müziği ele alalım; "Best of the Eighties", "AM Classics" gibi derlemelerin piyasada ne çok boy gösterdiğini farkettiniz mi? Bu fikir iki prensip üzerine kuruludur: 35-40 yaş arası insanların rahatça harcayabilecekleri iyi bir gelirleri vardır ve çoğu insanın eğlence anlayışı 30'unu devirdikten sonra pek değişmez.

Ve şimdi bu numaranın işe yaraması için geçmesi gereken 15-20 yılı geride bırakan oyun sektöründe aynı durumu görüyoruz. Örneğin bu yıl, Frogger ve Battlezone'un güncelleştirilmiş versiyonlarının piyasaya çıktığını gördük; GT Interactive, bu sonbaharın başında *Loderunner 2*'yi çıkarmayı planlıyor; Microsoft, arcade hitlerinden oluşan bir başka toplamayı daha yeni çıkardı ve Activision, *Asteroids* ve *River Raid* gibi Atari klasiklerinin yeniden yapımlarıyla meşgul.

Şimdi de Monolith Productions, *Get Medieval* ile 'retro' kervanına katılmayı umuyor. Ama bu işte bir terslik var; *Get Medieval* adında hit bir oyun yoktu. Aslında *Get Medieval,* Atari firmasının alışkanlık yapan dört kişilik atari salonu oyunu olan *Gauntlet*'ın usta bir güncelleştirmesi. Ama isim yenilenmiş ve grafikler güncelleştirilmiş olsa da *Get Medieval,* hala altın klasik *Gauntlet* ile aynı büyüyü ve çerçeveyi taşıyor.

Get Medieval sizin ve maksimum diğer üç kişinin, her biçimdeki ve boyuttaki canavarlarla ağzına kadar dolu olan bir zindanı araştırmanıza olanak tanıyor (çelimsiz yarasa ve örümceklerden orc'lar, hayaletler, devler ve troll'lere kadar her şey). Tıpkı *Gauntlet*'te olduğu gibi dört karakterden birini oynuyorsunuz. Bu kez karakterlerin değişik güçleri silah hızı, silah gücü ve yürüme hızı olmak üzere üç kategoride toplanmış. Bu karakterler Okçu Eryc, İntikamcı Kellina, Büyücü Levina ve Barbar Zared'ten oluşuyor. Örneğin Zared, en güçlü silahlara sahip olmasına rağmen en yavaş hareket eden karakter veya Eryc, şimşek kadar hızlı ama okları çok az zarar veriyor.

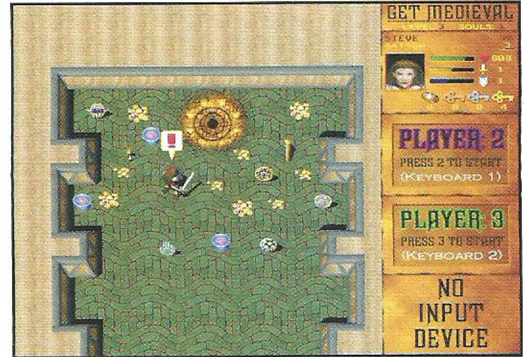
Doğal olarak zindanlarda sadece canavarlar bulmayacaksınız. Etrafta bırakılmış sayısız altın yığınlarının yanı sıra sağlığınızı düzelten, size sihirli büyüler yapmanızı sağlayacak gücü veren, saldırı ve savunma güçlerinizi artıran her çeşit power-up var. Ne yazık ki, silahlarınız power-up'lara zarar verebiliyor. Bu yüzden eğer dikkat etmezseniz çok ihtiyacınız olan bir power-up'ı yok edebilirsiniz. Oyunun derinliklerine indikçe yeni tehlikeler ortaya çıkıyor. Dokunduğunuzda sizi küle çevirecek lav birikintileri, hareketinizi yavaşlatarak sürünmeye dönüştürecek katran gölcükleri, silahlarınızı ve altınlarınızı çalacak hırsızlar, sizi şoka sokarak felç eden şok levhaları ve oyunun kontrollerini tersine çeviren veya yer çekiminin etkilerini iki katına çıkaran lanetler gibi.

Peki *Get Medieval*'da *Gauntlet*'ta olmayan ne var? Daha iyi grafikler dışında çok da fazla bir şey yok. En dikkate değer değişiklik ise karakterlerin zindanlarda koşuştururken gevezelik etmeleri ve her birinin farklı bir kişiliğe sahip olması. Eryc şakacı biri, Kellina bütün erkeklerle eşit olduğunu ispatlama takıntısı olan bir kadın savaşçı, Zared bir Schwarzenegger kopyası ve Levina daima her tarafa çekilebilen sözler söyleyen baştan çıkaran, ateşli bir kadın. Diğer büyük bir gelişme ise modem, seri bağlantı, LAN veya Internet üzerinden oynama desteğini içeren tam bir multi-player modunun olması (Mplayer üzerinden oynama seçeneği de var ama baskıya girdiğimizde henüz bu servis verilmiyordu).



Oynayabildiğiniz her karakterin üç kategoriden herbirinde belli bir derecesi var. Okçu Eryc çok çevik fakat okları çok az zarar veriyor.

Ama eğer oyun zevkli değilse dünyadaki multi-player opsiyonlarından hiçbiri bir şey ifade etmez. *Get Medieval*'ın büyüsünü tüketmeniz sadece birkaç saat alıyor. Elbette ki siz ilerledikçe yeni canavarlar ve power-up'lar ortaya çıkıyor; ama bunlar tekrarlayan oynayışın üstesinden gelmek için yeterli değil. *Get Medieval,* çocuklar için iyi bir eğlence kaynağı olabilir (Levina'nın oldukça arsız üslubu ve kanlı sahneler hariç). Oyunu arcade makinesinde tecrübe edememiş *Gauntlet* hastaları için yeni bir saplantı da olabilir. Bütün bunlar bir yana oyunun esas üstünlüğü, son 10-15 yılda oyun tasarımının ne kadar geliştiğini göstermesi.



Atlama kapıları, sizi harika hazinelerle dolu odalara transfer edebilir; ama gördüğünüz her şeyi almayın. Daha sonra hayat göstergeniz azaldığında bu power-up'lara ihtiyacınız olabilir.

Fire Shield power-up'ı ile düşmanları ateşten bir orak gibi biçebilirsiniz.

Çeviren:*Güven Çatak*

PC GAMER SON KARAR

65%

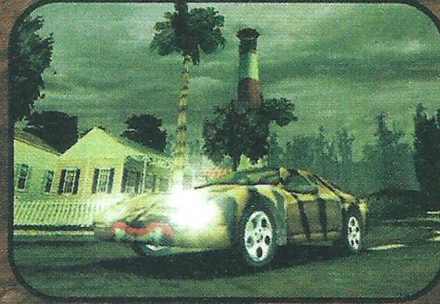
ARTILAR: Basit oynanabilirlik; kanlı sahneleri kapatma opsiyonu, oyunu çocuklar için güzel kılıyor.

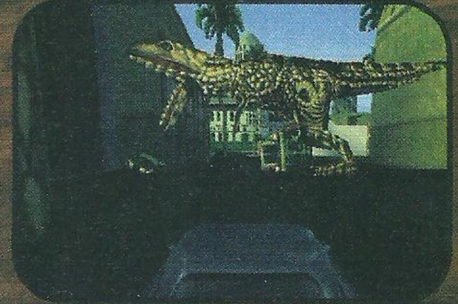
EKSİLER: Daha iyi grafikler ve esprilerle dolu olan bir *Gauntlet;* ama böyle olması onu kurtarmaya yetmiyor.

SONUÇ: Çocuklar için uygun; ama ciddi oyuncular, tekrardan bıkacaklar.

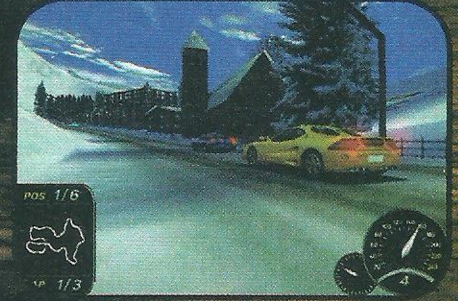
BASTIRILAMAYACAK!







* Oyundan gerçek görüntüler



Speed Busters
AMERICAN HIGHWAYS

Türkiye Tek Yetkili Temsilcisi



Flesh Feast

Türü:	Aksiyon
Üretici:	SegaSoft
Yayıncı:	SegaSoft, (888) 734-2763 *www.segasoft.com*

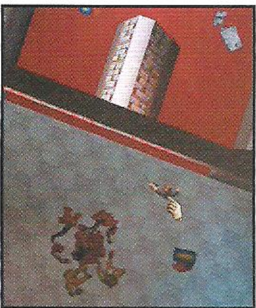
Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 4MB RAM'li D3D hızlandırıcı	8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 32MB RAM; 3Dfx Vodoo Graphics tabanlı hızlandırıcı

Multi-player: Modem: 28.8 (Heat.net'te Internet üzerinden oynayabilmek için w/Java kullanımına imkan veren browser); IPX; Maksimum 8 oyuncu; Ücretsiz Internet Servisi: *heat.net*

Tüyler ürpertici bir hikayeye rağmen, *Flesh Feast*, yeterince sıkı çalışırsanız can sıkıcı bir zombi oyunu yapabileceğinizi ispatlıyor.

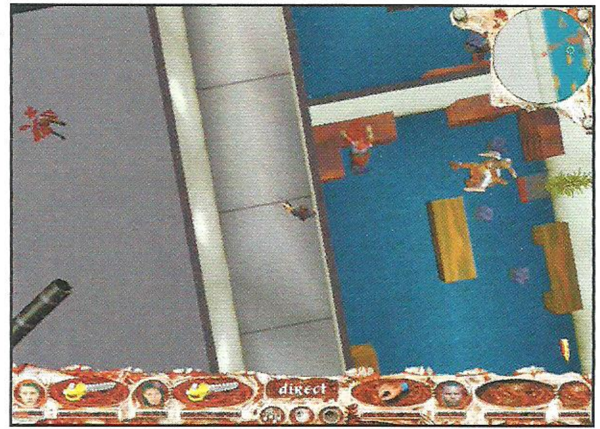
Görünüşte, *Flesh Feast* harika bir korku oyununun bütün izlerini taşıyor. Bir sürü zombi var; George Romero'yu gururlandıracak bir hikaye ve ancak kaldırabileceğiniz kadar kan ve parçalanmış organlar. Ne yazık ki, oyun gerçekten yüzeysellikten öteye geçemiyor ve sonuçta içinde sadece zombiler olan can sıkıcı bir aksiyon olarak ortaya çıkıyor.

Flesh Feast, Nutrition Applied Science and Technologies firmasına ait gözden uzak özel bir ada olan NASAT'ta geçiyor. Ada, sakinleri için her zaman bir tür cennet olmuştur ve buradaki güzel yaşamın tadını alanın asla bir daha ayrılmak istemeyeceği söylenmektedir. Yine de bütün bunlar, ada sakinlerinin bazı zararsız eğlencelerle meşgul oldukları için tartaklanıp adadan sürüldüklerine dair söylentilerin çıkmasıyla değişir. Daha sonra adanın ana fabrikasında bir patlama olur. Kısa bir süre sonra insanlar ölmeye başlar ve sadece doymak bilmeyen açlıklarını lezzetli taze insan etiyle karşılamak için mezarlarından kalkarlar. Siz, üç karakterden birini oynuyorsunuz: Gazete muhabiri Carol Chang, fabrikadaki patlamada ölen bilimadamının arkadaşı Steve McLaine veya gerçeği ortaya çıkarmak amacıyla adaya yollanan Özel Ajan Williams. Diğer birkaç kişinin de katılımıyla her bir karaktere bir dizi görev veriliyor. Oyunu başarıyla tamamlayabilmek için bu çılgınlığın nedenini keşfetmeye çalışırken bu aç ölülerin cehennem gecesinde her karaktere yol göstermelisiniz.



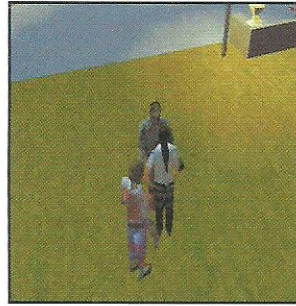
Bol bol kan var ama bu bile oyunu tarih olmaktan kurtarmaya yetmiyor.

Flesh Feast'i iki şekilde oynayabilirsiniz: Kontrolü real-time strateji modeline dayanan Stratejik mod ve bir süre için bir kişinin kontrolünün tamamıyla sizde olduğu Direkt mod. Stratejik modda bir karakter seçip ona nereye gitmesi ve ne yapması gerektiğini söyleyin, bırakın gitsin. Bu mod, aynı zamanda birçok karakteri kontrol etmenize izin vermesiyle ilginç bir fikir; ama çok kötü bir şekilde aksıyor. Arayüz o kadar karmaşık ki, karakterleri canlı tutmak için yeterince hızlı bir şekilde aralarında geçiş yapmak neredeyse imkansız; özellikle de uzun menzilli bir silahtan yakın dövüşe geçmeniz gerektiğinde. Ne yazık ki, birçok karakterin idare edilmesinde Direct mod da daha iyi bir performans gösteremiyor. Ben, oyunu hem Stratejik, hem de Direkt modda denedikten sonra vazgeçip herkesi zombilere aperatif olarak bıraktım ve ana karakterimin direkt kontrolünü ele aldım.



Bakış açısı oyundaki bütün gerilimi öldürüyor. Eğer bu zombileri bir kilometre öteden görebiliyorsanız sizi nasıl korkutabilirler ki?

Zayıf kontrollerin ve arayüzün ötesinde *Flesh Feast*, diğer birçok konuda da başarısız. Grafiklerin çok zayıf olması, toplamanız gereken nesneleri tanıyabilmenizi oldukça zorlaştırıyor (hardware hızlandırıcısı kullansanız bile). Sınırlı hareket sistemleriyle bulanık ve biçimsiz olduklarından karakter modellerinin de üzerlerinde konuşmaya gerek yok. Carol Chang'in karakter modeli o kadar kötü ki hiç de bir kadına benzemiyor! Fışkıran kanlar bile kötü gözüküyor.



Yakından her şey saçmasapan gözüküyor; tanımlayıcı hiçbir özellik yok, renkler birbirine karışıyor.

Ayrıca atmosferi hissedemiyorsunuz. Kanlı olduğunu ve zombi efsanelerine sadık kaldığını sanarak kendini kandıran bu oyun, oyuncuyu korkutmak için en ufak bir efor sergilemiyor. Gerilim yaratarak gerçekten heyecanlandıran *Resident Evil*'dan farklı olarak *Flesh Feast*, zombilerin gelişini bir kilometre öteden görmenizi sağlayan standart yukardan bakışıyla korku anlarını önceden haber veriyor. Korku söz konusu olduğunda *Flesh Feast*, insanı pek de etkilemiyor.

Belki de en gülünç olanı, *Flesh Feast*'in katılma şansınızın sıfır olduğu harika bir hikayeye sahip olması. Bölümlerin büyük çoğunluğu basit anahtar arama egzersizleriyle geçiyor. Aslında hikayenin ilerlemesi, ara demolarda ve her bölümü kaleme alan giriş/sonuç metinlerinde gerçekleşiyor. NASAT' ın sırrının açığa çıktığı son bölüm bile sadece bulunduğunuz mekan havaya uçmadan bir çıkış yolu bulmak üzerine kurulmuş. Karanlık güçlerle bir karşılaşma yok, cephaneniz tükenirken zombi ordusuna karşı son bir direniş gösterme yok, insanlığı kurtarmak için son bir fedakarlık yok. Sadece bir dolu koşuşturmaca.

Bu oyunu aldığımda modası geçmiş herhangi iyi bir zombi katlatme eğlencesi bekliyordum. Bunun yerine ise bitirmek için kendimi zorlamamı gerektiren labirent ve anahtarlarla dolu sıkıcı bir oyunla karşılaştım.

Çeviren: *Güven Çatak*

PC GAMER — SON KARAR

32%

ARTILAR: Bu oyunda zombiler var!

EKSİLER: Zayıf grafikler; gamepad desteği yok; can sıkıcı; korkutucu değil; saçma bir arayüz.

SONUÇ: Etrafta zombilerin gezinmesi gerçeğini bir yana bıraktığınızda bu da, sadece "anahtarı bul" aksiyon oyunlarından biri.

TOCA Championship Racing

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Türü:	Simulasyon
Üretici:	Codemasters
Yayıncı:	The 3DO Company, (415) 261-3454 www.3do.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133 (Direct 3D hızlandırıcılı); sadece görselleştirme yazılımlı Pentium 166; 16MB RAM; 30MB hard disk alanı	8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 32MB RAM; Direct3D hızlandırıcısı; Gamepad veya oyun direksiyonu

Multi-player: IIPX;TCP/IP Internet (28.8K+); LAN veya Internet üzerinde maksimum 8 oyuncu, 4 oyuncu bölünmüş ekran; Çoğalabilir

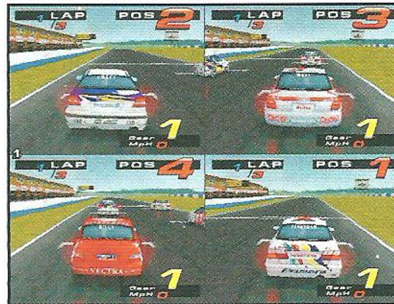
Bu İngiliz araba yarışı şampiyonası, özgünlüğü oynanabilirlikle birleştiriyor.

Birçok yarış oyunu, çoğu insanın gerçek hayatta sürme şansını elde edemeyeceği arabalar sunuyor. Üstelik, ülkemizin otobanlarındaki moronlarca sergilenen sürüş "kabiliyet"lerine bakılırsa bu, belki de iyi bir şey. Yine de *TOCA Championship Racing*, sizi Hondalar, Volvolar, Nissanlar ve Fordlar gibi tanıdık araçların direksiyonlarının başına geçiriyor. Doğal olarak standart Sedan ailesinden motor bakımından oldukça güçlüler; ama lig kurallarına göre arabaların tıpkı yollardaki üretim modelleri gibi gözükmesi gerekiyor. Ve oyunun cazibesinin bir bölümü de burada yatıyor.

TOCA, PC yarışlarında karşılaşabileceğiniz en eğlenceli ve çamurluk yamultan yol çekişmelerine sahip. Bunun arabalarla çok ilgisi var; kurallar, motor hacmi ve gücü, turbo eksikliği veya süper şarj ediciler gibi kesin sınırlamalar ve gereksinimlerden oluşuyor ve her araç yol arabası modelindeki gövde iskeletini kullanmak zorunda. Bu kurallar, sarsıntı ayarları ve vites oranlarıyla zaman öldürmede kimin daha iyi olduğundan çok, sonuçlarda sürücü kabiliyetlerinin daha büyük bir rol almasına izin veriyor. Aynı zamanda çoğu oyuna göre özellikleri ön planda daha çok tutmaya çalışıyor.



Rakiplerinizin kaygan yolla sorunları olup olmadığını görmek için dikiz aynasını kullanın.



Aynı bilgisayarda dört oyuncu... Daha fazla yarış oyunu, bu seçeneği sunmalı.

Her takım (toplam sekiz tane) ve sürücü gerçek hayattan alınarak temsil edilmiş. Bütün araçlar ve sürücülerin karakteristik özellikleri var. Arabaların dış görünüşleri oldukça gerçekçi gözüküyor ve onlardan bekleyeceğiniz tepkileri veriyorlar. Mesela virajı çok hızlı dönerseniz veya yoldan çıkarsanız spin atıyorsunuz. Her arabanın kullanımında, frenlerin kilitlenmesiyle arabanın 180 derece dönmesi ve hızlanması gibi ince farklar var. Ayrıca her arabanın kendisine ait sürücüsü var. Bazıları oldukça agresif; bir virajda onlarla çarpışınca sizi yoldan çıkarmakta tereddüt etmiyorlar. Diğerleri ise daha tedbirli davranarak yarışı mahvedecek bir çekişmenin riskine atılmaktansa geçmenize izin veriyorlar. Rakiplerinizin alışkanlıklarını öğrenmeniz gerekiyor. Birkaç yarış sonra onlardan bazılarına karşı kin beslemeye başlayacaksınız.



Kaza yapınca arabanız deforme olacak ve ön camlarınız kırılacak.

TOCA'daki grafikler genellikle mükemmel, özellikle de (herkes benden sonra tekrarlasın) bir 3D hızlandırıcınız varsa. Software'de de grafikler iyi gözüküyor ama grafik geçişlerini daha düzgün ve güzel görebilmek için daha fazla beygirgücüne ihtiyacınız olacak. Şöyle bir baktığımızda arabalar ön camların parçalanması, tamponların yamulması ve diğer araçlara veya yol kenarındaki objelere temas edince motor kapaklarının uçması gibi hasar belirtileri gösteriyor. Şikayetlerimden biri ise arabanın son derece hasar görebilmesine rağmen, kullanımın hiç sorun çıkarmaması. Hazırlanan yollarda yarışmak gayet zevkli; ama arka plan grafiklerinin aniden değişmesi oyunun havasını gülünçleştiriyor. Bununla birlikte hava efektleri inandırıcı gözüküyor ve virajlarda yol tutmaya çalışırken kötü koşulların etkilerini gerçekten hissedeceksiniz.

Multi-player, LAN veya Internet üzerinden 8 oyuncuya kadar oynanabilme desteğiyle iyi tamamlanmış. Modem ve seri bağlantılar da seçenekler arasında. Birçok PC oyununda eksik olan bir özellik de bölünmüş ekran modudur ve işte *TOCA* dört oyuncuya kadar aynı ekranda oynayabilme özelliğiyle yeni bir çığır açıyor. Kaçınılmaz olarak ekran tazeleme oranı düşüyor; ama oyun bir P200'de bile dört kişiyle tamamen oynanabiliyor. Tabii ki işin kötü yanı, görüş alanının boyutları. 19" bir monitörde bile yolu önceden bilmedikçe virajlardan bazıları sizi pusuya düşürecektir.

TOCA, zorlu bir oyun. Yapılacak en iyi şey sevdiğiniz bir araba bulup özelliklerini öğrenmek. Birazcık pratikle virajları en iyi şekilde dönecek ve şampiyonaya doğru ilerlemek için yeterli puanları kazanacaksınız. Sürüş tekniklerinizi geliştirirseniz iyi olur; çünkü şampiyona modunda yeni bir yola geçene kadar, single veya multi-player oyunlarındaki yol seçeneklerinin tamamına ulaşamayacaksınız. Ama bu sıkıntı, mükemmel bir yarış oyunu olan TOCA'ya gölge düşürmüyor. Arcade tarzı kolay yarışlardan daha fazlasını isteyen herkesin denemesi gereken bir oyun.

Çeviren: *Güven Çatak*

PC GAMER SON KARAR

88%

ARTILAR: Gerçekçi araba kullanımı; güzel araba grafikleri ve hava efektleri.

EKSİLER: Sınırlı yol seçimi; ani grafik değişimi; hasarın araba performansına etkisi yok.

SONUÇ: Eğer oyuna biraz takılıp yeteneklerinizi geliştirirseniz, harika yarışlar çıkaracaksınız.

Rampage: World Tour

Türü:	Arcade
Üretici:	Point of View
Yayıncı:	Midway *www.midway.com*

Önerilen	Gerekenler
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; Mouse	Pentium 200; Gamepad

Multi-player: Bir makinada 3 oyuncu; IPX; Maksimum 3 oyuncu

Bir arcade klasiğinin bu yenilenmiş versiyonunda değişik ülkelerden en sevdiğiniz özel yerleri alevler halinde yanan yıkıntılara çevirin.

Ne zaman bir firma, eskiyen hitlerinden birinin 'retro' versiyonunu ürettiğini duyursa vereceğim tepki kesinlikle dişlerimi gıcırdatıp en kötüsünü beklemek olacaktır. Acınacak *Frogger*'dan sonra on yıllık bir arcade hitinden yeni bir eğlence çıkarmayı vaat eden her oyuna şüpheyle yaklaşıyorum. Neyse ki, Midway'in yeni *Rampage: World Tour*'u çoğu retro oyunun tuzağından kurtuluyor. Oynanabilirliğe köstek olmayan yeni özellikler taşıyan oyun, hala iki boyutlu. Ayrıca atalarının çılgınlığını (daha da önemlisi yer seçimi kontrolünü) sürdürüyor.

Arcade klasiği *Rampage*'ın yok edici üstünlüğünü tatmamış genç oyuncular için *Rampage: World Tour*, mutasyon geçirerek devasa boyutlara ulaşmış ve yoluna çıkan her şeyi ezmeye hazır olan üç klasik sinema canavarından birini canlandırdığınız bir oyun. Ana hedefiniz dinamit fırlatan baş belası insanlardan sakınarak (veya onları yiyerek), oynadığınız şehirdeki binaları ezip dümdüz etmektir.

Rampage: World Tour, klasik *Rampage*'ın üzerine birkaç yeni özellik getirmeyi başarmış. Oyunun motoru sayesinde ekran, hem sağa hem sola kayıyor, yani artık tek bir ekranla sınırlı değilsiniz. Yok edecek daha fazla bina olduğundan oyun hız kazanmış ve canavarlara bazı yeni hareketler eklenmiş. Eklenen bir tekme düğmesi, binaların her yanına vurmanızı sağlıyor. Bir uçan tekme sayesinde de helikopterleri Van Damme tarzında yere indirebiliyorsunuz. Camları parçaladığınızda binaların içine uzanıp değişik power-up'lar toplayabiliyorsunuz. Bazıları ateş püskürmenizi sağlarken bazıları da sizi *Mothra*'nın mor bir versiyonuna dönüştürüyor. Ve oyunun isminin de belirttiği gibi değişik ülkelerin bayraklarını toplamanız, Tokyo ve Katmandu gibi egzotik özel yerlere seyahat etmenize olanak tanıyor. Ayrıca beklendiği üzere iki arkadaşınız, ardışık bağlantılı joypad'lerle veya yerel bir network üzerinden bu eğlenceye katılabilir.



Tavuk ve insan gibi şeyleri yemeniz sağlığınızı artıyor; ama koltukları ve TV setlerini hapır hupur yutmanız çok büyük bir sindirim sorununa yol açıyor.

Animasyon ve ayrıntılı görsel tasarım güzel olmasına rağmen grafiklerle ilgili küçük bir problemim var. Temel ekran boyutu sadece 400x255, yani oyunu tam ekran çalıştırmak, büyük bir piksel şenliğiyle sonuçlanıyor. Ayrıca tam ekran modunda vasat bir performans gördüm. Oyun, küçük ekranda çok daha iyi çalışıyor. Büyük bir olasılıkla bu, donanım sınırlamalarından çok, kötü bir programlama sorunu. *Claw* ve *Jazz Jackrabbit 2* gibi oyunlar, yüksek çözünürlüklü grafikleri kaydırırken bir sorun çıkarmadan tam ekran çalışabiliyorlardı. Klavye ve joystick ayar ekranları da *gerçekten* kötü. Eğer PC'ye uygun bir oyun yapacaksanız, doğru düzgün yapın!

Oynanış bakımından Rampage'ın bir kusuru da, elinizdeki can sayısı. *Rampage*, daima çok sayıda level'a sahipti. Bu bölümlerin üstesinden gelmeniz, bir sürü can ve çok fazla zaman gerektiriyordu. PC versiyonu, ölmekten endişelenmenize gerek olmadığı anlamına gelen sonsuz sayıda canla oyuna başlamanızı sağlıyor. Bu, *Quake*'i God (Tanrı) modu açıkken oynamak gibi. Bu da haklarınızı tüketene kadar oynamak yerine, sadece sıkılana kadar etrafta tepinmek anlamına geliyor ve bu hiç de zevkli değil.

Eğer kendinizi ilkindeki gibi oynamamaya şartlar ve bunu başarırsanız büyük bir olasılıkla *Rampage: World Tour*'dan çok zevk alacaksınız. Midway, diğer üreticilerin şimdiye kadar farketmeleri gereken bazı şeyleri biliyor.

Çeviren: *Güven Çatak*



World Tour, ilginizi yok etmekten uzaklaştıracak birkaç mini oyun içeriyor. Yine de kaçıracağınız bir şey yok.



Üç kişilik bu cümbüş, tıpkı on yıl önceki arcade'lerde olduğu kadar sevimli. Arkadaşlarınızı toplayın ve mideye biraz turist indirin!

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: *Rampage*'ın adını lekelemiyor. Ve üç kişilik modu gerçekten çok zevkli!

69%

EKSİLER: Grafikler ve bazı animasyonlar çok büyük parçalardan oluşuyor.

SONUÇ: Eskimiş arcade oyunlarının hayranları için oldukça iyi bir malzeme.

Extreme Tactics

Türü:	Real-time / Strateji
Üretici:	Media Station
Yayıncı:	Piranha Interactive Publishing, (602) 491-0500 *www.piranhainteractive.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90 (multi-player için Pentium 120); 16MB RAM; 30MB hard disk alanı; Desteklenen ses kartı	8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 32MB RAM

Multi-player: TCP/IP; Maksimum 4 oyuncu

Sürünün içinde göze çarpmaya çalışan bu oyunun oltasına takılmayın. Bu sadece bir başka real-time oyunu ve üstelik vasat olanlarından.

Eğer birkaç haftadan fazla bir süredir oyuncuysanız acı bir şekilde real-time strateji türünün farkındasınızdır. Ayrıca çoğu oyuncu gibi özgünlük adına umutsuzca esaslı bir doza ihtiyacınızın olduğunu hissedebilirsiniz. Haydi bu sorunla yüzleşelim: Bugünkü RTS modelinin işi bitmiştir. *Extreme Tactics*'in tasarımcıları türden zorla birkaç yeni numara çıkarmaya çalışmışlar. Ancak bu gayret, ne yazık ki standartın altındaki Command & Conquer kopyalarından oluşmuş vasat ve talihsiz kalabalığın içinde doğan bir bebek adından başka bir şey değil.

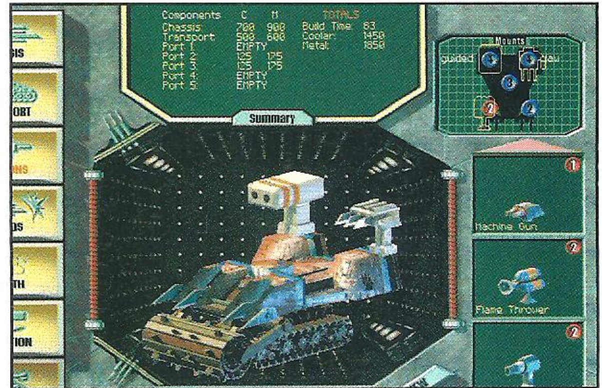
Arka plan hikayesi doğrudan *Mechwarrior* oyunlarından çalınmış. Oyun, birbirlerini yok etmeye eğilimli ve isimleri av hayvanlarından alınmış iki rakip ırkı içeriyor. Hammerhawk veya Bloodfox klanlarından herhangi birini oynayabiliyorsunuz. Doğrusal olan her iki single-player senaryosu da tamı tamına on bir görev uzunluğunda. Ayrıca kötü sesli aktörlerin bağırarak size görev özetleri verdiği, görselliği tamamlanmamış aptal ara demolarla doldurulmuş durumda.

Oyunun arayüzü, standart RTS'lerde olduğu gibi. Birimleri üretirken savaş meydanındakileri de idare edebiliyorsunuz. Oyunun iki sembolik kaynağının yönetimi, *C&C*'nin yan panelinin şizofrenik bir versiyonunda geçiyor. Bu durum, sizi gerekli bütün idare görevlerini yerine getirmek için 'üretim' ve 'savaş' seçenekleri arasında gidip gelmeye zorluyor.



Bir yakından bakış modu, birimlerinizi en ince detayına kadar gösterir; ama onları etkin bir şekilde yönetmek için savaş meydanının yeterli kısmını göremiyorsunuz.

Extreme Tactics'i *C&C* kopyalarından ayıran birkaç faktör var. Kurulmuş bir üsse sahip değilsiniz; birim üretiminiz taşınabilir bir üretim merkezinde geçiyor. Diğer yarı istasyon birimler, sadece araçlarınıza eklediğiniz bazı gelişmiş aygıtlar için gerekli olan işçilerdir.

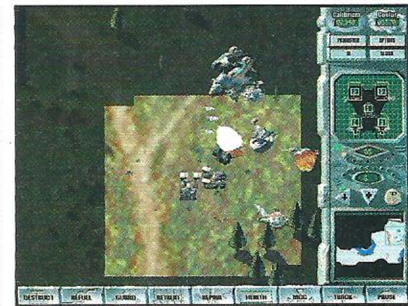


Bu oyundaki en büyük eğlenceyi burada, birim tasarım arayüzünde bulacaksınız. Ne yazık ki, bu bile yeterli değil.

Extreme Tactics'in Aklımızı başımıza getiren esas marifeti ise kendi savaş makinelerinizi tasarlayabiliyor olmanız. Birimler temel bir şasiden, birimin hızını belirleyen bir sürüş mekanizmasından, arazi geçiş kapasitesinden ve silahlandırma, kalkan döşeme ve tarayıcı ekipman gibi değişik eklerden oluşuyor. Bir süre için bu özellik, stratejiye bir şeyler ekliyormuş gibi gözüküyor; her klan, içinden seçim yapabileceği bir avuç benzersiz takıma sahip. Ne yazık ki seçenekler oldukça sınırlı: Her tarafın sadece beş şasisi ve sürüş mekanizması, üç kalkanı, üçer tane de tarama ve gizlilik aygıtı var. Daha da kötüsü birkaç dakikalık bir deneyden sonra klanların benzersiz malzemelerinin gerçekte o kadar da benzersiz olmadığının farkına varacaksınız. Aslında o kadar çok paralellik gösteriyorlar ki farkları yalnızca isimlerinde ve grafiksel efektlerinde görülüyor. "Strateji" birden 'taş-kağıt-makas' oyununun karmaşık bir versiyonuna benzemeye başlıyor. Düşmanınız tek tür bir kalkan kullanıyor, siz ise bu kalkanı delecek silahlar taşıyan birimler oluşturuyorsunuz. Düşmanınız toparlanıyor, siz de toparlanıyorsunuz. Ortalık durulduktan sonra tasarım arayüzünün tek yararı birim dallanmalarına olan ihtiyacı ortadan kaldırması.

Araçlarınıza tahsis ettiğiniz yapay zeka, *Dark Reign*'inkiyle karşılaştırılınca sönük kalıyor; birimlerinizin saldırılara karşı nasıl tepki verecekleri ve tamir olmadan önce ne kadar hasara dayanabileceği gibi faktörlere siz karar veriyorsunuz. Ama yolları, hedef noktaları veya devriye rotalarını ayarlayacak bir seçenek yok.

Birim tasarımındaki yenilik, yavaş yavaş etkisini yitirdiğinde (ki bu çabucak olacaktır, bana güvenin) *Extreme Tactics*, "tank hücumu"na dayanan bir RTS oyunundan birazcık fazlasından öteye gitmeyecektir. En güçlü birimleri en hızlı yapan kazanır. *Extreme Tactics*'i sönük kopyalarla fazlasıyla kalabalıklaşmış RTS türünden ayırt etmek için bu oyun, gerçekten yeterli özelliklere sahip değil.



Bu küçük tank adamlarını özel olarak ürettiğimi söylemek çok zor; ama onların yüzde 100 orijinal olduklarını garanti edebilirim.

Çeviren: *Güven Çatak*

PC GAMER SON KARAR

47%

ARTILAR: Birimleri tasarlamak oldukça zevkli; birim dallanmaları yok.

EKSİLER: *Yenilikler etkisini* kaybedince oyun, basitleşip kendini tekrarlıyor.

SONUÇ: Piyasadaki birçok RTS oyunundan kendini ayırmak için az bir çaba göstermiş.

JetFighter: Full Burn

Türü:	Simulasyon
Üretici:	Mission Studios
Yayıncı:	Interplay, (800) 969-GAME *www.interplay.com*

Gerekenler	Önerilen
DOS 5.0; Pentium 133; 16MB RAM; 50MB hard disk alanı; 1MB SVGA video kartı	Pentium 200; 32MB RAM; 3Dfx tabanlı 3D hızlandırıcı; 240MB hard disk alanı; SoundBlaster uyumlu ses kartı

Multi-player: Çoğalabilir: CD gerekli, dört CD'den her hangi birinin olması yeterli; IPX Play ve Internet (Kali üzerinden); Maksimum 8 oyuncu

Tuhaflıklarına rağmen bu son JetFighter'ın oyuncu dostu göklerinde uçmak, sıradan bir simulasyon hayranına epeyce eğlence sunacak.

Lo-fi terimi (Low Fidelity), alternatif grup Pavement'ın hayranlarına tanıdık gelecektir. Grup, sanatsal teknolojiyi kullanmadan albümler (iyi albümler) yaparak bu terimle eş anlamlı hale geldi. Ortaya çıkan ses pürüzlü ve cesurdu. Ayrıca Pavement'ın stili için kesinlikle mükemmeldi.

Belki de *JetFighter: Full Burn*'ü incelerken dinlemek için bir Pavement CD'si kapmam yerinde bir karardı. Bu oyun lo-fi teriminin dijital olarak somutlaştırılması. Örneğin *Full Burn,* DOS tabanlı bir oyun; Windows 95 için optimize edilmiş ama DOS modunda da gayet iyi çalışıyor. Bu durumun kötü yanı, sistem özelliklerinizi DirectX aracılığıyla bulan oyunları ayarlamanın kolaylığına alışmış olabilmeniz. Çünkü *Full Burn*'ü konfigüre ederken flashback'ler yaşayabilirsiniz: IRQ'leri ve DMA'ları belirterek ses kartınızın ayarlarını doğrudan yapmak zorunda kalacaksınız. *Full Burn,* autodetect ile ayarları kendisi bulacaktır; ama benim Guillemot Theater 64'ümü kıl payı kaçırmıştı. DOS'ta hayat böyledir (ya da böyleydi).



Haydut düşüyor! *Full Burn*'deki görsel efektler, *JetFighter* serisindekilerin en iyisi; ama Jane's gibi diğer modern simulasyonlarla karşılaştırınca sönük kalıyorlar.

Full Burn, JetFighter III'le aynı oyun motorunu kullanıyor ve bu motor, hoş bir şekilde eskimemiş. Arazi hala güzel görünüyor ve 3Dfx tabanlı bir hızlandırıcıya sahip olan sistemler, düzgün kare oranları ve yeterli bir doku kalitesi elde edecekler. Ne yazık ki başka hiçbir kart desteklenmiyor. İster hızlandırılmış ister hızlandırılmamış olsun *Full Burn*'ün eskimiş imajı, EA'nın *Jane's F-15*'i ve Mindscape'in *Team Apache*'si gibi bugünkü oyunlara karşı koyamaz. Füzelerin çevresinde parlak efektler bulamayacaksınız. Sanal kokpit detayları sınırlandırılmış ve ufuk bir defalığına affedilebilen ama daha sonra sinir bozan hafif bir sisle bölünmüş.

Bundan başka *Full Burn, JFIII*'deki aynı uçakları, F/A-18 Hornet'ı ve F-22 Lightning II'yi sunuyor. Ancak bunlara Rus MiG-42 de eklenmiş. Yeni birkaç Amerikan savaş uçağı görmek güzel olabilirdi. Belki bir F-15 veya senaryonun gelecekteki birkaç yılda geçeceğini de hesaba katarak bir hayalet uçak F-117 eklenebilirdi.

JFIII'ü hit yapan sıradan simulasyon hayranlarından biriyim. *Full Burn*'ün gelişini sabırsızlıkla bekliyordum ama açıkça söylemek gerekirse oyunu ilk kez çalıştırdıktan sonra edindiğim kötü izlenim yüzünden hayal kırıklığına uğradım. Neyse ki ilk izlenimler her zaman için doğru olmuyor.

Full Burn'ün, JFIII hayranlarına olduğu kadar, iyi bir simulasyon yüklemek isteyen ancak diğer oyunların gerçekçi karmaşıklığı karşısında canları sıkılan oyunculara da sunabileceği pek çok şey var. Oyun, iyi yazılmış kullanıcı dostu el kitabı ve sizi adım adım uçuş temellerinden alıp gelişmiş hava savaşlarına kadar getiren bir dizi eğitim görevi sayesinde inanılmaz derecede oynanabilir.

Çok basit bir uçuş modeli de kolaylıklara eklenebilir. Şimdiye kadar PC'de herhangi bir şey uçurduysanız, *Full Burn*'de bir savaş uçağı kullanmak çocuk oyuncağı olacaktır. Uçacağınız hiçbir uçağın kontrolü bir *Wing Comman-*



Görevler arasında Wing Commander oyunlarını hatırlatan devamlı bir senaryo sunuluyor; brifing odasındaki komutan az sayıdaki yetenekli aktörden biri.



"Auto land" özelliği sayesinde uçak gemilerine iniş konusunda ustalaşmanıza gerek olmayacak; ama denemek istiyorsanız mücadeleden zevk alabilirsiniz.



Bu F-22, *Full Burn*'de uçacağınız üç uçaktan biri; daha modern başka jetler de olsa fena olmazdı.

der uzay gemisindeki kadar zor olmayacaktır. Tabii bu, gerçekçilikten pek çok şey götürüyor. Sunulan üç jetten herhangi birinin kontrolünde farkedilebilecek bir değişiklik yok. Uçağın döne döne düşmesi neredeyse imkansız ve aerodinamik gibi ufak detaylar hakkında endişelenmenize gerek yok. *Full Burn*'ün fiziğinin gerçekçiliğini test etmek için bir F-22'nin içine atlayarak 40000 feet yüksekliğe çıktım ve sonra afterburner'larımı açıp doğrudan aşağıya dalışa geçtim. Uçağımın yere doğru sürüklenmesine veya parçalanmasına neden olacak moment olmaksızın saatte 1000 knot'tan fazla bir hızla, 600 feet'in altında uçağın burnunu kaldırabildim ve uçuşuma yaralanmadan devam ettim.

Buna rağmen (veya zevkinize bağlı olarak 'bu yüzden') *Full Burn*'deki görevleri uçmak gerçekten çok zevkli. Dört CD'ye, savaşçıların günlük devriye temizliği ve tek hedef imhalarından birkaç yaratıcı ve eğlenceli senaryoya kadar düzinelerce görev eklenmiş. Bunların arasında özellikle sizin filonuza fırlatılmış bir cruise füzesini yolundan çevirmeye çalışırken bütün SAM ve uçaksavarlardan kaçmaya çabaladığınız esaslı bir görev var.

Amerikalılarla Ruslar'ı, Rusya ile Norveç arasındaki bir anlaşmazlığın tarafları olarak sunan iki senaryo var. Her birinde vasat aktörlerle dolu *Wing Commander* tarzı filmler arasında ilerliyorsunuz. İsterseniz ileri devam edip *Myst* benzeri bir arayüz kullanarak üssünüzü gezebilirsiniz. Kullanışlı bir menü brifing odası, karargahınız ve hangar gibi uygun yerlere ulaşmanızı sağlayacak. Hikaye çizgisini takip etmenin bir anlamı olmadığından kötü hazırlanan videolar gülünç kalıyor.

Aksiyona katılımın kolay ve tamamıyla eğlenceli olmasına rağmen düzeltilebilecek birkaç oynanış hatası var. Uçuş zamanı gelince komutan (gruptaki en iyi aktör) tarafından bilgilendirileceksiniz. Daha sonra hangara gidiyorsunuz. Belirli görev türleri için hazırlanmış olan birkaç hazır yükleme arasından seçim yapabiliyorsunuz; ancak onları değiştiremiyor veya kendinizinkileri oluşturamıyorsunuz.



Gerçekçi olmayan fakat acemi dostu silah arayüzüyle bu düşman gemisini yok etmek çok kolay bir işti.

Kokpite girdiğinizde kendizi sık sık bir pratik referans tablosuna bakıyor bulacaksınız. Standart klavye kontrollerinin yerleşimi ancak UNİX kadar sezgisel düzenlenmiş. Microsoft Sidewinder Force Feedback' imin tepesindeki düğmeyi *Full Burn*'e tanıtamamam bir yana oyun, aletin geri tepki yeteneğini desteklemiyor. *Full Burn,* bu yeteneği sadece CH Force FX joystick'lerinde destekliyor. Aslında *Full Burn*'ün doğal joystick desteği, son bir ya da iki yılda çıkmış birçok joystick'i tanımıyor.

Full Burn'ün kısmen desteklediği bir başka özellik de multiplayer. *Jetfighter III* hayranları multiplayer için ağlaşıyorlardı ve *Full Burn,* bir noktaya kadar bunu sunuyor. Ne yazık ki sadece IPX ve Kali modları destekleniyor. Uçuş simulasyonu hayranları arasında popüler olan TCP/IP veya modemden modeme direkt bağlantı seçeneklerinden en ufak bir işaret bile yok. Anlaşılan güçlü multi-player desteği de Direct3D, DirectInput, Redbook Audio ve şimdiki oyunların sunmasına alıştığımız ama bu oyunda eksik olan diğer modern özelliklerle aynı listede bulunuyor.

Oyunun sayısız hatasına rağmen zamanımın çoğunu yediğini inkar edemem. Açıkçası bu incelemeyi bitirince kokpite geri atlayacağım. Eğer uçması süper kolay bir simulasyon istiyorsanız ve seçeneklerle teknik performansları çok umursamıyorsanız, The Velvet Underground'un *White Light/White Heat* albümünün bir kopyasını bulun, *JetFighter: Full Burn*'ü yükleyin ve felekten bir gün çalın.

Çeviren: *Güven Çatak*

PC GAMER SON KARAR

74%

ARTILAR: Son derece anlaşılabilir; oynanabilir; kesinlikle alışkanlık yapıyor.

EKSİLER: Hemen hemen oyundaki her şey eski görünüyor; sezgisel olmayan kontroller.

SONUÇ: *JetFighter,* sıradan simulasyon hayranları için hala iyi bir seçim; ama yeni bir oyun motoru için zamanı çoktan geçirmiş.

Team Apache

Türü:	Simülasyon
Üretici:	Simis
Yayıncı:	Mindscape, (415) 895- 2000 *www.mindscape.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 2MB RAM super VGA video kartı; 250 MB hard disk alanı; Windows uyumlu ses kartı; mouse	Pentium 200; 32MB RAM; 3DFx Voodoo grafik tabanlı hızlandırıcı kart; Simülasyon joysticki.

Multi-player: Modem 28.8; Seri/Null Modem: 2 oyuncu; IPX: 2-6 oyuncu; TCP/IP: 2-6 oyuncu; Maksimum oyuncu: 6; Ücretsiz internet servisi: *www.mplayer.com*

Mindscape'in bu yeni girişimi *Longbow II*'nin aslına uygunluğu ve *Comanche*'nin aksiyona yönelik stilinin arasında bir yer tutuyor.

Her simulasyon modellemesinin bir amacı vardır. Bu amaç, bazen bir uçağın karşılaştığı fiziksel güçlükleri, bazen de elektronik sistemler ve cihazlardaki zorlanmadan kaynaklanan aksamaların nasıl oluştuğunu göstermektir. Ve çoğu kez bu ikisinin arasında bir şeydir. Konu helikopter simulasyonları olunca birkaç farklı perspektiften yaklaşıldığını görüyoruz. Örneğin *Apache*, elektronik sistemi kopyalarken aslına tamamen sadık kalmıyor. Ama pilotun uçuş, koşulları denetleme ve silahların kullanımı sırasında uğraşmak zorunda olduğu "iş yükü"nü hissettiriyor. *Longbow*, savaş alanını denetlemek için alıcıların düzgün kullanımına fazlasıyla odaklanıyor ve bu onu oldukça farklılaştırıyor.

Team Apache, olaya tümüyle değişik bir yaklaşım getiriyor. Elektronik sistemlerin modellemesi vasatın altında olduğundan uçuş modellemesi, gerçekçilik bakımından vasatın ancak biraz üzerinde. Ne var ki bu askeri simulasyonun asıl odak noktası hiçbiri değil. İsminden de anlaşılacağı gibi oyunun odak noktası, bir saldırı helikopteri filosunun taktik ve yönetim ögeleri. Ağırlık, *Apache*'yi uçar halde ve göstergeleri doğru değerlerde tutmaktansa çarpışmanın durumunu değerlendirip, buna göre plan yapmaya ve çarpışmayı idare etmeye verilmiş. Oyun, her ne kadar yol boyunca birkaç kez tökezlemişse de, bu noktadaki başarısı takdire değer.

Oyunun kutusunda gerçekçilik üzerine pek de inandırıcı olmayan bazı iddialar var. Ancak bu gerçekçilik, kokpitte bulunmuyor. Uçuş efektleri iyi ve heli-kopter uçuşu hissi ve dinamiklerine yakın; ama biraz fazla affedici. Havada asılı kalma absürd. Bu moda geçtiğiniz her seferde sanki görünmeyen büyülü bir kaide, yerden yükselerek helikopterinizi destekliyor. Kumanda kolu ve yön pedalları arasındaki ilişki tam anlamıyla yetersiz.



Bir dış kamera size aksiyonun güzel bir görüntüsünü sağlıyor ama kontrol biraz kullanışsız.

Olumlu tarafı ise *Longbow*'un kontrollerini ustaca kullanmayı öğrenmek için bir hafta harcayan oyuncular, kısa öğrenim periyodunu sevinçle karşılayacaklar.

"Yumuşak" modelleme, en iyi şekilde garip olarak tanımlanabilecek elektronik sistemlerde de sürüyor. Gönderilen radyo dalgalarını kontrol edemiyorsunuz. Ne radar ne de radar karıştırıcılarınızı açıp kapamanın bir yolu yok; varsa da ben bulamadım. Kokpit seçenekleri eksik olduğundan, alıcı bölümündeki bu ayrıntısızlık aslında iyi bir şey. Her birinin kendi eksiklikleri olan üç model var. Açık kokpit, hiçbir göstergeye sahip değil. Render'lanmış kokpitte ise tam bir görüşün eksikliği var. Sanal kokpite gelince aygıt-

zihin karıştırmanın üç kademesi

KOKPİTLER *TEAM APACHE*'NİN KUVVETLİ BİR ÖZELLİĞİ DEĞİL. HER BİRİ SAVAŞ İÇİN YETERİNCE KULLANIŞLI OLMASINI ÖNLEYEN EKSİKLİKLERE SAHİP

açık kokpit

EVETLER: **Bu etkileyici grafiklerin en belirgin görüntüsünü sağlıyor.**

HAYIRLAR: **Hiçbir gösterge yok.**

render'lanmış kokpit

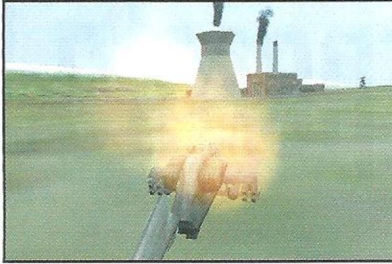
EVETLER: **İyi, geniş görüntü. Tümü bakış açısında görüntülenen anlaşılır aygıtlar.**

HAYIRLAR: **Yan tarafları tam göremiyorsunuz.**

sanal kokpit

EVETLER: **Hızlı ve düzgün ekran kayışı başın geniş hareketli görüşünü taklit ediyor.**

HAYIRLAR: **Aygıtlar gerçek anlamda kullanmak için fazla belirsiz. Parıltılı ışık efektleri tam gözlere geliyor. Kapalı görünüm.**



Geniş çarpma çeşitleri ve efektler, çimlere çakılmayı biraz daha katlanılır kılıyor.

ları iyi okumak için fazla belirsiz ve gökyüzü yansımaları gerçekçi olsa da bazen görüntüyü karartıyor.

Problemli kokpitleri bir kenara bırakırsak, *Team Apache*'nin güçlü noktası görselliği . Hem hardware, hem de software render modu mevcut; ama dürüst olmak gerekirse, software-only grafikler vasat. Ancak bir 3D kart ile *Team Apache*, Pentium 200 gibi orta düzey bir sitemde bile muhteşem kare oranları ve etkili bir görsellik sağlıyor. Nesne modellemesi ve dokular genelde kuvvetli; ancak arazi iyi görünmesine karşın oldukça fazla tekrarlanıyor. Latvia ve Kolombia, fazlasıyla benzer görünüyor. Bu inişli çıkışlı çimenlik, gizlenmek için kısmen yararlı olabilen bol miktarda ağaçla süslenmiş.

Team Apache'nin gerçekten üstün olduğu yer roleplaying taklidi kontrol ögesi. Ama bunu, *Longbow II*'deki olay yerinin tümünün kontrol edilmesiyle karıştırmayın. *Longbow II*'nin görevleri hayalkırıklığı yaratacak derecede zordu ve senaryosu bir hikaye etrafında dönüyordu. Burada sizin takım liderliği rolünüze odaklanılmış. Bu, pilot/silahçı ekibinizi, dosyalarına bakarak seçip idare ettiğiniz anlamına geliyor. Ekibin birbirini tamamlayan yetenekleri olmalı. Bu yetenekler deneyim ve başarıyla artıyor. Ne yazık ki, ekip için sayıya dayalı bir derecelendirme yok. Bu yüzden her dosyayı okumak personel yönetimi için şart. Eğer bir ekip üyesi korkmuş veya sinirli ise ya da işi gevşetiyor ve performans göstermiyorsa onunla kışlada bir "konuşma" yapmayı seçebilirsiniz. Performans ve moralini artırmak üzere "yumuşak" veya "sert" yaklaşımlardan birini yeğleyebilirsiniz.

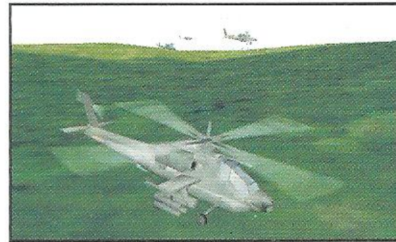
Az miktarda kaynak kontrolü de *Team Apache*'nin bir bölümü. Hasar görmüş teçhizatın yenilenmesi ve yeni mühimmatlar için yedek kaynaklar idare edilmeli. Hatta bakım ekipleri, birinci elden belirli görevlere tahsis edilmeli veya performanslarını artırmak için onlara izin verilmeli. Dinlenme ve performans arasındaki bu ilişki, helikopter ekibinde de korkunç derecede önemli. Her zaman grubunuzun yarısı dinleniyor olmalı, aşırı



Arazi grafikleri ve dokuları iyi görünümlü, ama zemin birçok bölgede düz.



Biraz helikopter it dalaşı. Rus Mi28, bir Apache ile karşılaşabilecek birkaç ender düşmandan biri. Büyük ihtimalle dövüşü kaybedecek, ama en azından bir şansı var.



Takım çalışması başarının anahtarı; ilk başladıklarında pilotlarınızın katıksız salaklar olması çok kötü.

çalışmış grupların haliyse umutsuz. Deneyimsiz gruplar ise oldukça yararsız. Takımdaki yerlerini alana dek ateş ettiklerinde havayı vursalar şanslılar. Daha sonra bile doğru düzgün hedef alamayan silahçılar ve emirlere uymayan ya da aldırmayan destek pilotları ile ekibin yapay zekası biraz belirsiz. Bu, ekibin deneyimiyle giderek azalıyor ama ilk görevler biraz sinir bozucu. Anlaşılan aynı rutin zayıflıklar tek görevlik oyunlarda da kullanılmış (ekibin deneyim bilgileri yer almıyor), bu da bazı görevleri biraz zorlaştırıyor.

Gerçek bir komuta deneyimi yaratmak için *Team Apache*, alışması biraz zaman alan bazı gelenekler uyarlıyor. Hedefe kilitlenmek silahçıya bırakılmış, size sadece helikopteri doğru yöne doğrultmak ve tetiği çekmek kalıyor. Özel bir "nişan alma" tekniği gerçekçilik hissini artırmak üzere eklenmiş. Bu, durumunuzun önemini artırıyor, öyle ki eğer bir düşmana dönük değilseniz onu hemen farketmeyebilirsiniz. Aynı şekilde eğer son hızla bir alana dalarsanız, düşman birimleri çok geç olana dek belirmeyebilir; ancak yavaşça gelirseniz onları farketme şansınız artar.

Liderliğe verilen bu önemden beklendiği gibi kanat kuvvetleri için geniş bir komut yelpazesi oluşturulmuş. Bazen uyuyorlar, bazen de uymuyorlar. Sonuçta, beraber çalışmak yerine direkt saldıran düşmanlarla birlikte yapay zeka çeşitleniyor. Kurtarma, eskortluk, "bul ve yok et" ve diğer vazifelerin güzel bir karışımından oluşan görev yapısı, daima ilgi çekici. Dinamik olarak oluşturulmuş görevlerin eksikliği hayal kırıklığı yaratıyor. Ama görev yapısı, geliştiricilerin çok bölümlü ve çeşitli taktiksel yaklaklaşımlar içeren ilginç ve genelde kompleks görevler yaratmasına izin veriyor. Sonuç, kısıtlı yeniden oynanabilirlik ile senaryodan senaryoya olan farklılık arasında bir değiş tokuş. Ayrıca oldukça iyi bir görev editörü ve isteğe göre tanımlanabilen tekil görevler, dengeli ortak operasyonlar ve çarpışmaya yönelik multi-player desteği kadar yararlı. Tutorial'lar, gerçekten can sıkıcı bir anlatıcı ile size tüm temelleri gösteriyor; ama bir sonrakine geçmek için öncekini bitirmeniz gerekiyor. Oldukça saçma bir özellik.

Team Apache değişik tür bir simulasyon. Her zaman ilgi çekici ve benzersiz yaklaşımı, gittikçe kalabalıklaşan helikopter savaşı simulasyonu türüne değişiklik getiriyor. Modelleme gerçekçiliği açısından, genel olarak gerçekçi havası ancak gerçekçi olmayan ayrıntılarıyla, *U.S. Navy Fighters* ve *Longbow II* gibi simulasyonların yarı yolunda kalıyor. Ancak yakaladığı şey, özellikle bir savaş alanındaki saldırı helikopterleri ekibini yaratmanın ve yönetmenin zorluk ve hareketliliği. Öğrenme dönemi çok zor değil, deneyimsiz simcilerin bile kısa sürede oynayabilmesine olanak veriyor. Yönetim ögesi de, daha deneyimli sanal pilotların dişini geçirebileceği bir sürü şey sağlıyor.

Çeviren: Tuğbek Ölek

PC GAMER SON KARAR

80%

ARTILAR: Benzersiz yöneti ögesi; rahat kontrol modeli; yüksek görüntü oranı; güçlü görsellik.

EKSİLER: Gözleme ve hedef alma biraz acayip. Kokpitler biraz alışkanlık gerektiriyor.

SONUÇ: Bol eğlence; ani hareketler ve el-göz yeteneklerine dayanan hareketlere önem verilmiş.

Cyberstorm 2: Corporate W

Türü:	Strateji
Üretici:	Dynamix
Yayıncı:	Sierra, (800) 757-7707 www.sierra.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 24MB RAM; 1M lokal buslı ekran kartı; 40MB hard disk alanı.	8X CD-ROM sürücüsü; 32MB RAM; Tipik yükleme için 55MB hard disk alanı.

Multi-player:	Seri/Null modem; Modem (14.4); IPX; TCP/IP; Maksimum oyuncu: 8; Ücretsiz internet servisi: www.won.net

Bir oyun harikalığa bu kadar yaklaşmayalı uzun zaman oldu; ama yine de kendini ayağından vurmuş.

Bu oyunu hiçbir ön yargım olmadan yükledim. *Mission Force: Cyberstorm*'u oynamamıştım ve dahası devam oyunundan neler beklemek gerektiğine dair bir fikrim de yoktu. Bir yandan bu, beni orijinal oyuna dayanan deneyimlerimden kurtardı; ama diğer yandan pek çok oyuncu için çok kritik bir soruyu yanıtlamamı engelledi: eskisine göre nasıl?

Böylece birincisinin etkisinde kalmadan ikincisi hakkında bir fikir edinebilmek için *Cyberstorm 2*' yi birkaç hafta oynayıp sonra birinci oyunla karşılaştırmaya karar verdim. Aslında ikisini de eğlenceli bulduğumu söylemem gerekir; ama aralarındaki fark sersemletici.

Bazı oyunlara, alışkın olduğunuz eski ayakkabınızı kolayca giyer gibi girersiniz; diğerleriyse geçilemez barikatlar sunarlar (yetersiz el kitabını ve hiçbir açıklayıcılığı olmayan rehberi okuyun). Bu oyunla mitolojik kahraman Hidra ile uğraşır gibi uğraştım. Tam bir ögeyi anladım diye düşünürken bir diğerinde katıksız bir şaşkınlığa düştüm. Şaka yapmıyorum, arkadaşlar; her şey aniden berraklaşana dek lanet olası üç gün geçti! Ama bu dönüm noktasından sonra oyundan giderek daha fazla zevk almaya başladım.

Konu, *Mission Force: Cyberstorm*'un bıraktığı yerden başlıyor. Oyunda insanoğlu, Cybridleri yenmiş (ve şirketlerden biri onları çalıştırmaya başlamış bile). Kaynak zengini Typhoeus sistemini ekonomik ve askeri kullanıma açan büyük, eski bir "atlama kapısı" keşfedilmiş. Her biri bu değerli sistemin tek efendisi olmak isteyen sekiz güçlü şirket (elbette her birinin kendine özgü güçlü ve zayıf yanları var) hızla işe girişiyor.



27 tip şasi ve 600 tip teçhizatla canınızın istediği birimi üretmek, dengeleyici bir özellik.

Oyunun başında oyuncu istediği şirkete kayıt olabiliyor. Bazıları daha iyi maaş öneriyor; bazılarının gelişmiş araştırmaları var; bazıları ise çabuk terfi sözü veriyor. Kariyeriniz, dramatik bir biçimde anlaşmaya vardığınız şirkete bağlı olarak şekilleniyor.

Sonra Herc üssünüzü yerleştireceğiniz gezegeni seçiyorsunuz. Bazıları kaynakça zengin ama berbat bir çevreleri var; bazıları daha çok dünyaya benziyor ve birinin de uzun zaman önce yok olmuş bir yaratık uygarlığından kalma artifact' lar içerdiği söyleniyor. Hangi gezegeni ana üssünüz olarak seçtiğiniz önemli değil, hepsinde de görevleri gerçekleştirebilirsiniz.

Kısıtlı bir bütçe (kaynak birikintilerinin ve yararlı nesnelerin bulunmasıyla artıyor), birkaç toplayıcı Herc ve birimlerinizi yönetecek genetik olarak üretilmiş pilotlarınızı yetiştirdiğiniz bir Bioderm tesisiyle başlıyorsunuz. Her Bioderm kararlılık, yönetim potansiyeli, disiplin, yaşam süresi ve oyunun birçok silahı üzerindeki potansiyel uzmanlığa göre derecelendirilmiş. Biodermlerinizi direkt olarak en yüksek değerleriyle üretebilirsiniz; ama bu erken iflasın kısa yoludur.

Tabii ki daha büyük silahlar, daha iyi zırhlar ve gelişmiş enerji santralleri geliştirmek için araştırmaya da para ayırmalısınız (her zamanki gibi). Genel bir bütçe yapabilirsiniz (her kategoriye eşit miktarda para ayrılıyor) ya da öncelikli olanları kendiniz ayarlayabilirsiniz. Ama her birkaç turda bir yeniden ayarlamayı unutmayın yoksa elinizdeki ilk para tutarınız bitince araştırma duruyor.

Derm'ler, görevleri başarıyla bitirdikçe değerleri yükseliyor; eğer isterseniz hazineniz arttıkça onları yeniden kazanıp yeni ve gelişmiş olanlarından alabilirsiniz. Derm'lerin gelişmişlik düzeyleri, oyunda gerçekten belirgin bir etkiye sahip. Örneğin yeterince istikrarlı olmayan Dermler savaş alanında aniden deli gibi koşmaya başlayıp emirleri dinlemeyi reddedebilirler. Yorgunluk işaretleri gösteren ve savaşma yetenekleri azalmış olan Dermleri geçici olarak hızlandıracak amfetamin benzeri enjeksiyonlarla canlandırılabilirsiniz. Ama tekrarlanan dozlar onları psikopata çevirebilir. Bu ilacı az kullanın ya da hiç kullanmayın.

Mikro-yönetim tutkunları tatmin ola-

BİR DOLU SİLAH

REMORA: Hızlı saldırı ve hızlı geri çekilme yapabilen bir Herc olarak tasarlanmış, hafif ve manevra kabiliyeti yüksek. Kalkanlar üzerinde çok etkili bir EMP (Elektromagnetic Pulse) silahı ve hedefin kalkanı zayıflayınca hasara yol açan bir plazma silahı taşıyor.

SENSEI: Keşif görevleri için iyi bir seçim; alanı iyi örtüyor ve orta derecede etkili silah takımına sahip.

DEMON: Eski ama güvenilir bir model Demon ilk gerçek ağır Herc'ti. Silahlarının arasında yakın menzilli Jihad bombaları var ve onları kullanacak kadar yakına gitme şansı sağlayabilecek şekilde zırhlanmış.

TROLL: İdeal olarak kalkan parçalanması için donatılmış; en iyi şekilde kalkansız hedefin işini bitirebilen başka bir Herc ile bir arada kullanılır.

APOCALYPSE: En ölümcül hücum Herc'i, bir EMP ve plazma silahlarıyla birlikte 180 mml'ik bir topa sahip. Korkunç bir bela.

VIPER: Ateş edip kaçabilen küçük hızlı bir tank, iki EMP silahı ve bir çift orta kuvvette füze kullanıyor.

DEVASTATOR: İri ve vahşi bir tank; yakın karşılaşmadan pek az düşman kurtulabilir. Ne yazık ki, oyundaki en yavaş araçlardan biri.

METEOR: Yerçekiminden etkilenmeyen bu keşif aracı, gücü yükseltilmiş algılayıcılara sahip ve tüm savaş alanını saniyeler içinde inceleyebiliyor. Ama zayıf zırhı, bir düşman uçağı ile karşılaştığında onu ördeğe çeviriyor.

RAZORCLAW: Yerçekiminden etkilenmeyen bu birim, zayıf kalkanlar için ateş gücü sağlıyor; bununla birçok düşman birimi parçalayabilirsiniz; ama büyük ihtimalle yalnızca bir kere.

ars

cak: Mevcut silahlar arasında 27 Herc, tank ve yerçekiminden etkilenmeyen şasiler var. Bunlar yaklaşık 600 silahla donatılabiliyor: Füzeler, dedektörler, zırhlar, güç santralleri ve kurtarma sandıkları. Oyunun stratejisinin büyük bir bölümü, aslında verilmiş bir görevi bitirmek için gerekli olan doğru hızı, menzili, ezici gücü ve koruma kombinasyonunu bulmakla ilgili.

Ayrıca mevcut Biodermlerden en iyisini, uygun bir birimle de eşleştirmelisiniz. Eğer Electronic Flux Weapons gerektiren bir göreve çıkıyorsanız, balistik silahlarda ve füzelerde başarılı Dermlere görev vermek, size hiçbir şey kazandırmaz. Doğru pilotu doğru birimle eşleştirmek oldukça zor (ve eğer havanızda değilseniz, korkunç derecede sıkıcı), bu yüzden oyuna sizi düşünerek bir "auto-link" komutu eklenmiş. Bilgisayar bütün varyasyonları tartarak "en iyi tahmini" atamayı yapıyor.

İlerleme, görevler başarılı bir şekilde bitirilerek sağlanıyor. Eğer sadece üssünüzün savunmasını güçlendirmek ve paranızı artırmak istiyorsanız, "Garrison"u seçin (diğer oyunlardaki "pass"ın karşılığı). Diğer seçenekler: Devriyeler, araştırma, maden yolculukları ve rakip şirketlerin madenleri ya da üslerine karşı saldırı operasyonları.

Üssünüzün savunmasını paranız yettiği sürece geliştirmeyi unutmayın; ayrıca düşman saldırılarına karşı birkaç birimi yedekte bırakmak da fena bir fikir değil.

"Special Missions" genellikle büyük riskler ve büyük ödüller içeriyor; neyse ki, bunlar isteğe bağlı. Senaryoyu bunlardan hiçbirini yapmadan da kazanabilirsiniz; ama bunlar, oyuna bol miktarda heyecan katıyorlar ve başarı size yeni teknolojiler, yeni madenler ve bir sürü ganimet getirebilir.

Çarpışmalar, çeşitli ortamlarda geçiyor (bazılarının farklı silahlar üzerinde ilginç etkileri var) ve her ne kadar arazi orijinalindeki gibi altıgen yerine, grid sistemli olsa da bu türün diğer oyunlarındaki savaşlara oldukça benziyor.

Olası varyasyonların devasa sayısı, (silah, şasi, dedektörler, Derm yetenekleri vs.) ilginç taktik çeşitliliği sağlıyor. Örneğin paraca sıkıntıdaysanız ve daha güçlü bir düşmana saldırmak üzereyseniz, ağır malzemelerinizi satıp hafif, ucuz ve son derece hızlı keşif birimlerini alarak "Jihad" bombalarıyla donatabilirsiniz. Bunların yalnızca bir dörtgenlik menzili olduğundan aslında para değişimi sağlamak için kamikaze birimleri yaratıyorsunuz. Bunlar kuvvetli bir Herc'in yanında saldırıp düşmanınıza çeyrek milyon krediye patlayacak bir birimi yok edebilirler.

Cyberstorm 2'yle geçen iki hafta sonunda ilk oyunu yükledim ve çabucak bu devam oyununun, bu kült klasiğin birçok hayranını niçin uzaklaştırdığını anladım. *Mission Force Cyberstorm* tam olarak sıraya dayalıydı ve altıgen ızgaralı net bir arazi içeriyordu. Biodermlerin kişilikleri vardı (devam oyununda sadece kullanılıp



Herc üssü, tüm kumanda ve üretim kararlarınızı verdiğiniz yer.

atılan varlıklar halindeler). Animasyon canlı ve arabirim parlak bir verimlilik paradigmasıydı. Ayrıca canlı çarpışma sahnelerine de sahipti.

Orijinal oyunla geçirdiğim zaman, *Cyberstorm 2'*de real-time özelliği seçiminin yanlış olduğuna dair inancımı daha da güçlendird. Oyun, gerçekten çok kompleks ve bu format için hantal. Grafikler, daha çok parçacıklı ve daha sıkıcı, rakip şirketler arasında bir etkileşim yok ve klavuz kitabı tam bir rezalet. Çoğu kez "biz sıkı herifler değil miyiz" dercesine kendini beğenmiş bir havada yazılmış; koyu gri alacalı bir kağıda kargacık burgacık bir yazı karakteriyle basılmış. Bu tasarımdan kim sorumluysa sıcak kızgın demirlerle kör edilip Gobi çölün'e sürülmeli.



Birimler bir madeni korumak üzere yerleşmişler. Grafikler ilk oyunda daha iyiydi, yazık.

Cyberstorm 2'nin bol miktarda ayrıntı ve derinlik içerdiğine emin olabilirsiniz. Bir kere işi kaptığımda senaryoyu sevdim ve birkaç zeki özellik keşfettim. Eğer İlkinin tamamen "sıraya dayalı" bir genişletilmesi olsaydı (daha fazla birim, bir diplomasi modu, etkileyici yeni teknolojiler vs.), harika olurdu. Ama Dynamix belli ki bunun orjinalinden daha fazla satmasını istemiş ve oyunun içine her türlü karmaşayı ve real-time'ın zoruyla verilen tavizleri doldurmuş. Çoğu zaman bunlar sıraya dayalı oyun moduna sızıyor ve elimizdekinin ne olduğunu anlayamıyoruz.

Bu oyunda oldukça iyi ve sağlam bir oynanış var. Ne yazık ki, bol miktarda engel ve anlamsız zorluk da var (şu berbat kılavuzu saymıyorum bile). Bu oyun her haliyle bir kurul tarafından tasarlandığı izlenimini veriyor. Eğer yaratıcı insanlar işlerini yapabilmek için rahat bırakılsalardı bu, harika bir strateji oyunu olabilirdi. Dynamix'in bunu yapmaması çok kötü.

Çeviren: *Serpil Ulutürk*

PC GAMER — SON KARAR

62%

ARTILAR: Tonla tasarım ögesi; harika görev çeşitliliği; ilginç taktik olasılıkları.

EKSİLER: Gerçek zaman strateji deli gömleği, her şeyi ama özellikle de iyi olanları berbat ediyor; klavuz kitabı edebi anlamda okunamaz.

SONUÇ: Muhteşem olmak için gerekli potansiyele sahipti; ama real-time virüsü onu dize getirmiş.

Deathtrap Dungeon

Türü:	Aksiyon
Üretici:	Asylum Studios
Yayıncı:	Eidos Interactive, (800) 617-8737 www.eidosinteractive.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90; 16MB RAM; DirectX uyumlu ses kartı; Mouse	8X CD-ROM sürücüsü; Pentim II; 32MB RAM; Direct3D uyumlu hızlandırıcı kart; isteğe göre Gamepad/Joystic

Multi-player: IPX; Maksimum oyuncu: 4

Birkaç can sıkıcı kusuru saymazsanız, Eidos'un son oyunu ürperti, heyecan ve fışkıran kanlarla dolu gürültülü ve eğlenceli bir zindan oyunu.

Tomb Raider'ın görüntü ve oynanışını *Die by the Sword*'la birleştirin ve Ian Livingstone'un fantazi-dövüş kitaplarının ürkütücü dünyasına boşaltın. Ve işte *Deathtrap Dungeon*! Livingstone tarafından da denetlenen Eidos'un kesme biçmeli aksiyon-adventure karışımı bu oyunu, aynı adlı başarılı RPG kitaplarına dayanıyor. Eğer 1980lerin ortalarından bu "kendi maceranı seç"lerin birine kapılmadıysanız, oyunun konusu şöyle: Fang, güçlü ve kötü niyetli bir yaratık olan ejderha Melkorca köleleştirilene kadar huzurlu bir kasabaydı. Melkor kasabalılara eziyet etti, servetlerini çaldı ve onları, yamaçta yeni evi olarak tuzaklarla dolu bir in yapmaya zorladı. Ve ilave korunma için Melkor, çeşit çeşit yaratıklardan oluşan bir yığını zindanda yaşamak üzere yanına çağırdı. Bu toprakları bir zamanlar yöneten tiran Baron Sukumvit, kasaba halkını ölümcül labirente girmeye ve Melkor'u öldürmeye kışkırttı. Bu "yürüyüş"ü kabul etmeye cesaret eden ve başaran kimse, kasabayı Melkor'un hükümdarlığından kurtaracak ve 10 bin altınla dolu bir keseyi hak edecek. Birkaç başarısız ve ölümcül teşebbüsten sonra zindanın tehlikeli derinliklerinde gezinme sırası sizde, ejderhayı öldürün ve servetin tadını çıkarmak için canlı olarak dönün. Ve böylece macera başlıyor...



Bu iri fareleri temizlemenin en iyi yolu zehirli kılıç, tabii bulabilirseniz. Kemirgenlere sessizce yaklaşmak için odanın ortasındaki sütunları da kullanabilirsiniz.

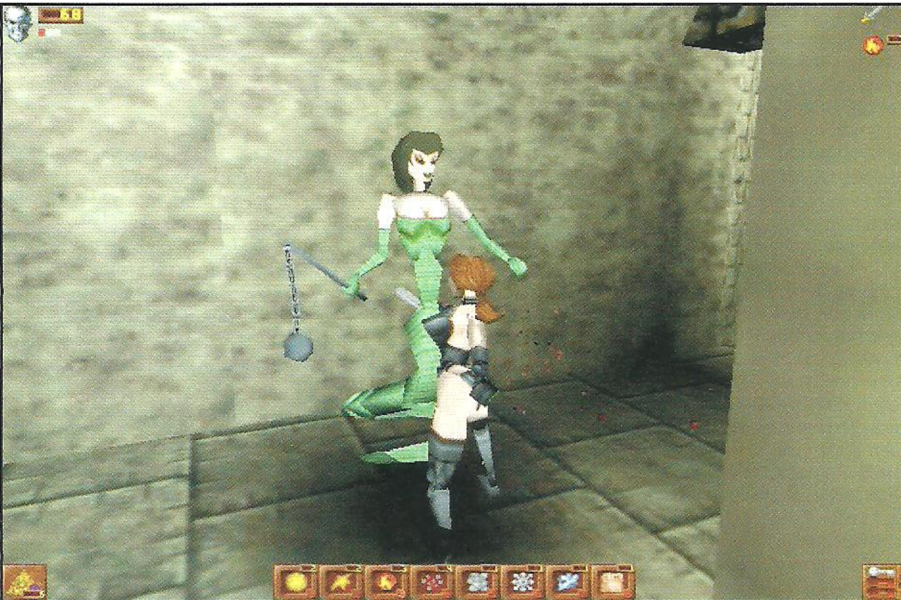


Tamam, savaş için yeterince korunmuşa benzemiyor; ama Lara da böyleydi.

Oyuncular, kendi güçlü ve zayıf yanları olan kadın ya da erkek karakterden birini seçebiliyorlar. Kadın karakter Red Lotus, koca memeli Lara Croft'tan esinlenilmiş hızlı, becerikli ve uzun bacaklarıyla uzağa atlayabilen bir kahraman. Diğer yandan erkek karakter Chaindog, daha yavaş ama yeri öpmeden önce çokça dayağı kaldırabilen fazlasıyla dayanıklı bir savaşçı... Önceden uyaralım, oyundaki biçimli bir vücutlara sahip yarı çıplak kadınlar söz konusu olduğunda Red Lotus, buzdağının yalnızca görünen kısmı. Bu nedenle bu tip şeyler sizi rahatsız ediyorsa *Deathtrap Dungeon*'ı oynamayı düşünmeyin bile.

Tıpkı *Tomb Raider* gibi *Deathtrap Dungeon* da, akıllı bir kamerayla karakteri takip eden bir third-person perspektifi kullanıyor. Tuzaklardan kurtulmak için bir odayı ya da koridoru dikkatlice araştırmanız ve her yandan saldırmaya hazır yaratıklara dikkat etmeniz gerektiği için bu, çoğu zaman işe yarıyor. Ne var ki bu görüntü, otomatik kamera (kuşkusuz, sinematik efektler için kullanılmış) duruma uygun olmayan bir açı seçtiğinde çöküyor. Örneğin, sık sık koşup dipsiz bir uçurumun üzerinden atlamanız gerekiyor; ama kamera sınırdan hemen önce yön değiştirdiğinden zamanlama hatası yapmanıza neden oluyor. Ve tıpkı *Alone in the Dark* ya da *Tomb Raider*'da olduğu gibi karakteriniz diğer obje ya da karakterlerin arkasında kaybolduğu için çarpışmalarda da problemler oluyor.

Klavye, tamamen kendi kendinize öğrenebileceğiniz bir kontrol sistemi ve çoğu aksiyon-adventure oyunuyla benzer bir düzen kullanıyor. Kullanımı rahat olsa da aynı anda hareket etmek ve dövüşmek zor olabiliyor. Bu, öğrenilmesi zaman alan bir teknik. Neyse ki, istenirse tüm tuşlar yeniden düzenlenebiliyor. Kendi adıma ben büyü tuşunun yerini değiştir-



Çene çalmak için fazla durmayın... Dikkatli olmazsanız bu tıslayan bebekler sizi odanın bir ucundan diğerine uçururlar. Yolculuklarınız boyunca birkaç acayip karakterle karşılaşacaksınız.



F4 tuşu, büyü menüsünü ekranın alt kısmına taşıyor. İhtiyar T-Rex'e karşı bir göğüs göğüse saldırı silahını kullanmanızı tavsiye etmem.



Dilimlemeniz için 55 farklı türde düşman var. Bu sirkin aptal yaşayan ölüleri sataşıp rahatsız edecekler; ama parçalara ayırmak kolay, özellikle de böyle bir kılıç kullanıyorsanız.

meyi tercih ettim; çünkü yanlışlıkla yanındaki koşma tuşuna basmak ya da aynı şekilde değerli bir büyüyü ziyan etmek çok kolay. Büyü menüsündeki akıllıca bir ek, oyuncunun zindanın tabanına döşeyerek daha önce geçtiği yerleri işaretlemesini sağlayan küçük beyaz oklar içeriyor.

Elbette *Deathtrap Dungeon,* sahte zeminler, ok fırlatan saklanmış aletler ve diğer tehlikeli engellerle bağlantılı çevresel kurnaz bulmacalar da içeriyor. Ama asıl tehlike, komik derecede hayal ürünü canavarlarla girilen silahlı çarpışmalar. Olayları canlı tutmak için on level'ın her biri farklı temalar sunuyor. Örnekler arasında çeşitli katil palyaçoların (sık sık dev bir çizmeyle etrafta sizi ezmek için zıplıyorlar) bulunduğu bir sirk level'ı, ancak Sihirli Balyoz ile yok edilebilen kocaman kaya adamlar içeren taş ocağı level'ı ve çeşitli kasap bebeklerden oluşan bir başka level var. Oyunda 55'ten fazla türde yaratık var. Minatour'lar, bir T-Rex, dev fare ve örümcekler, akrepler, iskeletler ve Orclar bunların bazıları. Sebepsiz şiddet hayranları, bol miktarda kelle uçurmayla birlikte havada uçuşan kollar, bacaklar ve gerçekten tavandan damlayan aşırı miktarda kan olduğunu bilmekten memnun olacaklar.

Katliama yardım etmek için kılıçlar ve savaş balyozları gibi göğüs göğüse savaş silahları var; ama unutmayın ki bir sürü çarpışmadan sonra bunların çoğu hasar görüyor. Ayrıca el bombaları, roketatarlar, alev makinaları gibi menzilli oyuncaklar ve "Blunderbuss" adlı av tüfeği benzeri kurşun ve çivi atmak için üretilmiş harika bir silah var. Ama bunları tutumlu kullanın; çünkü silahların olduğu kadar cephanenin de bulunması çok güç.

Standart bir büyü çeşitliliğinin (fire, lightning ve energy) yanı sıra hoşlanacağınız birkaç alışılmadık korkunç büyü de var: "Razorblade" ustura darbeleri vuruyor, "Jetspell" kayalardan bir çığ ateşliyor



Bu bir "Göğüsler Savaşı"! Red Lotus, düşmanlarından birini süzüyor.

ve düşmanı takip etmek üzere patlayıcı "War pig of Doom" atılabiliyor. Power-up'lar sağlık puanları, zehir antidotları, geçici görünmezlik ve yaralanmazlık, hız, kalkan ve bu tip şeyler şeklinde sunulacak.

Deathtrap Dungeon, görsel açıdan en yüsek puanı hak ediyor. Mimarisi temiz ve hoş bir biçimde dokulandırılmış, karanlık ve pis bir kalede olmanız gerekse de odalar ve koridorlar parlak bir şekilde aydınlatılmış ve dehşetli efektlerden ödün verilmeden detaylandırılmış. Özellikle hardware hızlandırıldığında (hem Direct 3D, hem Glide destekli) renkli ışıklandırmalar ve patlamalar harika. Can sıkıcı bir şekilde ayar menüsünde çözünürlüğün 800x600'e yükseltilebileceği söylense de en fazla 640x480'e ulaşabiliyor. Oyun baskıya gitmeden hemen önce kimi ekran kartlarıyla yapılan son dakika testlerinde çıkan uyumsuzluklardan dolayı yüksek çözünürlükten vazgeçildi. Nevar ki belirtilen sistemden biraz daha iyisiyle çalıştırılan bir hızlandırıcı kart, animasyonların ekranda aynı anda var olan kötü adam sayısına bağlı olmaksızın hızlı ve akıcı bir hale gelmesini sağlıyor.

Auto-camera karışıklığı dışında *Deathtrap Dungeon,* çok başarılı olacak gibi görünüyor, değil mi? Ne yazık ki bağışlaması daha zor olan başka problemler de var. Yarı kardeşi *Tomb Raider* gibi *Deathtrap Dungeon* da, çokça karşılaşılan grafik hatalarının sıkıntısını çekiyor. Üzerine zıplamanız gereken bir fıçı ya da sandığın tam içinden geçmek, alışılmadık bir şey değil. Daha da kötüsü, sık sık bir odaya girmeye çalışıyorum ve daha kapıyı açmadan diğer taraftan çıkıveriyorum. Önemli bir diğer problem de, makul bir oyun kaydetme sisteminin eksikliği. Birçok konsol oyununda bulunan "kaydetme noktası/save point" sisteminden dolayı oyuncular, havada asılı duran beyaz bir kurukafanın olmadığı yerlerde oyunu kaydedemiyorlar ve kırmızı kurukafaların kullanılması da beş altına mal oluyor. Üreticiler, PC oyuncularının aynı bölgeyi tekrar tekrar oynamasını zorunda kılarsa sinirlerinin bozucağını ve



Deathtrap Dungeon'daki en can sıkıcı handikap, 'save-point' sistemi. Oyuncular, oyunu yalnızca bu ışıklandırılmış kurukafalarda kaydedebiliyorlar.

bunun yerine başka bir oyuna geçeceklerini öğrenmek zorunda kalacaklar. Üçüncüsü de düşmanın yapay zeka üzerine konuşmaya değecek kadar iyi olmaması. *Deathtrap Dungeon,* sadece LAN üzerinden üç kişiye kadar multiplayer desteği veriyor. Oyuncuların büyük bölümünün oynamak için yerel bir network'e giriş izni olmadığından beş bonus DeathMatch haritası, çoğumuzun işine yaramıyor. Ama Eidos, Mplayer aracılığıyla Internet desteği üzerine çalışıldığını iddia ediyor.

Kuşkusuz *Deathtrap Dungeon*'ın birkaç kusuru var; ama son tahlilde artıları eksilerinden ağır basıyor. Eğer çok iyi grafikleri ve akıllıca bir level tasarımı olan kanlı bir aksiyon oyunu için can atıyorsanız, bundan iyisini bulamazsınız.

Çeviren: *Arzu Duymaz*

PC GAMER SON KARAR

79%

ARTILAR: İlham verici görsellik ve bölüm tasarımı; iyi bir atmosfer; birçok düşman

EKSİLER: Berbat 'save' özelliği; auto-camera oynanışı engelliyor; grafik hataları; Internet oyunu eksikliği.

SONUÇ: Zorlu ve eğlenceli; ama harika değil.

İNCELEMELER

NAM

Türü:	First-person shooter
Üretici:	GT Interactive
Yayıncı:	GT Interactive, (800) 305-3390 www.gtinteractive.com

Gerekenler	Önerilen
486 DX4 100MHZ; 2XCD-ROM sürücüsü; 60 MB hard disk alanı	Pentium 133MHZ; 640x580x256 da çalışabilen ekran kartı; 28.8kbps modem; Sound Blaster 16 yada uyumlu ses kartı.

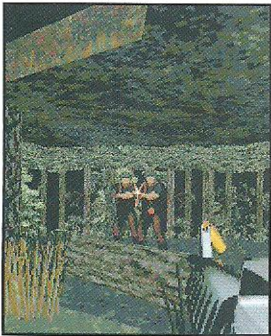
Multi-player: Seri/null modem; modem 14.4; IPX; TCP/IP; maksimum oyuncu: 8.

NAM gerçekçilik üstüne cesur iddialarda bulunuyor; ama yapı tabanlı motorlar için bu son dans, gerçek "jungle" savaşından çok "Duke, Da Nang'e gider"e benziyor.

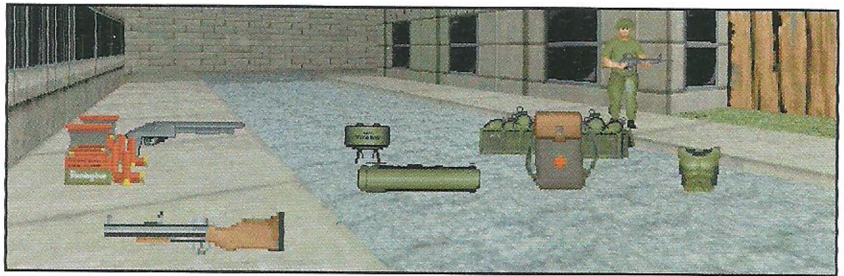
Her akşam haberlerde Vietnam Savaşı'ndan sahneler izleyerek büyüdüğümden, bu konuda orada savaşmayan herhangi birinden daha fazla şey bildiğimi sanırdım. Ta ki "Vietnam deneyimlerini gerçekçi bir şekilde hayata taşıma" iddiasındaki *NAM*'i oynayana dek.

NAM'ı oynayana kadar her zaman mayına basan bir askerin ya ölü bir et parçası olduğunu ya da sedyeyle gittiğini zannederdim. Ama *NAM*, bana bir askerin makul bir düzeyde sağlıklı olduğu sürece (diyelim ki tüm kuvvetinin yüzde altmışına sahip olsun) bir mayına bastığı halde orman boyunca sallana sallana yürüyebileceğini öğretti. Hepsi bu değil: Eğer üzerinde bir sağlık çantası bulunduracak kadar şanslıysa, birkaç saniye içinde tüm kuvvetine kavuşabilirmiş.

Her zaman, hava saldırısının ulaşmasının biraz zaman aldığını düşünmüşümdür; ama *NAM*, bana bizim uçan çocukların sürekli kafanızın hemen üstünde olduğunu ve istemenizden yaklaşık iki saniye sonra bombaları bırakacağını öğretti. Kahretsin, NVA ya da Viet Cong'ların yerlerde el bombası, M-16 ve M-60 cephaneleri bıraktıklarını asla bilmezdim. Ve ah ne aptalım, bir göreve hazırlanma şeklinin, başlangıç noktanızın etrafında silah, cephane, sağlık çantaları, gece görüş gözlükleri ve diğer yararlı şeyleri aramak olduğunu da bilmezdim. Elbette şaka yapıyorum, ama ne demek istediğimi anladınız: *NAM*, Vietnam Savaşı'nın "gerçek deneyim" ini öneriyor demek yalnızca bir şakadan ibaret değil. Ayrıca bu, Amerika'nın açtığı bu en korkunç savaşı yaşayanlarca rahatsız edici bulunabilir. El kitapçığı, karakterinizin birçok isabet alıp bir anda iyileşebilme yeteneğini ona "deneysel bir serum" verilmiş olmasıyla açıklıyor; ama bu gerçekçilik iddialarına gölge düşürmüyor mu?



Eğer yaralanırsanız endişelenmeyin: Vietnam savaşının bu versiyonunda, tek yapmanız gereken üzerinde kırmızı bir haç işareti bulunan bir kutu bulmak, ve ilk haliniz kadar iyisiniz.



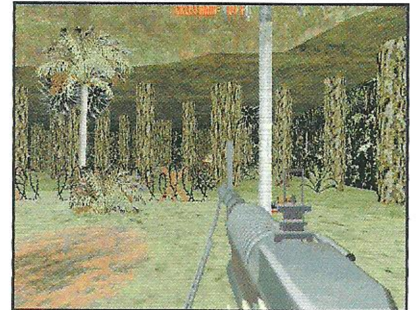
Bir numaralı kural : Kumandanınız, göreve çıkmadan önce tüm malzemelerinizi toplamanızı bekliyor. Hmmm... herhangi birinin taşıması için oldukça fazla bir yük, hatta lakabı "ayı" olsa bile.

Ama bu, *NAM*'in Vietnam'da savaşmanın tehlikelerini ve risklerini yansıtan yönleri olmadığı anlamına gelmiyor. Düşmanlar neredeyse belirsizce ormandeki yoğun yaprakların arasında kayboluyorlar. Böylece *Shadow Warrior* ya da *Duke Nukem 3D* oynar gibi önden atılan oyuncular, hayatta kalmak için gizliliğin ne kadar önemli olduğunu öğrenecekler. Punji sopaları ve diğer bubi tuzakları değişmez bir tehlike ve tıpkı gerçek hayattaki gibi düşmana atılmış bir bombadan yara alma şansı her zaman var.

Oyunun 14 single player görevinden birkaçında yapay zekalı askerler size eşlik ediyor (bomba uzmanı, piyade, doktor, telsizci) ve bilgisayar kontrolündeki bu askerlerin çok büyük yardımı olabilir. Yeter ki onları hayatta tutabilin ki bu, benim yere uzanıp uzaktan ateş eden neredeyse görünmez düşman kalabalığı karşısında uzun süre başaramadığım bir şey.

Ama aldanmayın; bu, Vietnam'da geçen *Duke Nukem*, ama onun kadar iyi görünmüyor ve hatta onun kadar iyi oynanamıyor. Tarihi bir motor kullanan grafikler şimdiye kadar gördüklerim içinde en kaba olanı. Şaşırtıcı bir şekilde en fiyakalı yapı görüntülerine sahip olan oyun, *Redneck Rampage Rides Again'* den bile daha yavaş çalışıyor.

NAM, eğer tek bir şey olmasaydı tümüyle bir zaman kaybı olabilirdi: Multi-player aksiyonu. Multi-player modu alışılmış Grunthmatch (deathmatch) ve Capture the Flag'i içeriyor, ama olayı asıl kurtaran Fireteam modu. Fireteam modunda bir iki kere vurulursanız tarih olursunuz. Bir kez ölünce oyunun dışında kalmanız, ilerlerken yavaş ve dikkatlice hareket etmek ve fırtına koptuğunda her zaman bir siper bulmaya hazır olmak zorunda olduğunuz anlamına geliyor.



NAM, Vietnam savaşının bir yönünü tam olarak canlandırıyor: Çoğu zaman düşman ateşinin nereden geldiğini bilmiyorsunuz.

NAM yanlış gerçekçilik iddialarından ve düşük kaliteli grafiklerinden dolayı (haklı olarak) oldukça eleştirilecek. Ama bu kusurlarını görmezden gelirseniz, paranızın karşılığını Multi-player modunda bulabilirsiniz.

Çeviren: *Mustafa G. Balkaya*

PC GAMER SON KARAR

53%

ARTILAR: Multi-player oyunu oldukça eğlenceli olabilir.

EKSİLER: Berbat yüksek çözünürlüklü grafikler; " Vietnam savaşını gerçekçi bir şekilde canlandırma" iddiaları tam bir saçmalık.

SONUÇ: Paranızın karşılığını multi-player oyunla alabilirsiniz.

Mortal Kombat 4

Türü:	Arcade
Üretici:	Eurocom Developments
Yayıncı:	Midway *www.midway.com*

Gerekenler	We Recommend
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 24 MB RAM; 25 MB hard disk alanı; Direct 3D uyumlu ekran kartı.	Pentium 200; 3Dfx Voodoo grafik tabanlı hızlandırıcı, Gamepad.

Multi-player: Bir bilgisayarda 2 oyuncu.

Katliam çılgını Mortal Kombat serileri 3D oldu. Çılgın dövüşçü grubuna karşı mücadele edebilecek misiniz?

Midway'in Mortal Kombat serisi, bir dizi iniş çıkıştan geçti. *Mortal Kombat 2*, orjinalinin hızlı ve bol kanlı formülü üzerinden gelişmeyi başarırken üçüncü canlanış, aynı oranda başarılı olamadı. *MK3* engelli oynanışının ve "Animalities" gibi gereksiz, aptalca bitirme hareketleri ve katlanılmaz derecede kadınsı karakter tasarımının sıkıntısını çekti (koca kıçlı Mallcop'u hatırlıyor musunuz?) . Bu, Midway'in 3D dövüş alanına *War Gods* felaketinden sonra ilk girişi. Herkes, sonraki *Kombat*'ın zırva olacağını düşünüyordu. *MK4*, şaşırtıcı şekilde beklenenden biraz daha iyi çıktı, ilk iki oyunun atmosferini ve doğasını yeniden aşılıyor; ama hala dünya şampiyonu değil. Hikaye yaşlı bir tanrının serbest kalıp kargaşaya yol açması hakkında ki alışılmış saçmalık. Böylece evrenin eski dengesine kavuşması, *Mortal Kombat* savaşçılarının birbirlerini sopalamasına bağlı. Neyse ki hikayeyi kurtaran bazı iyi yanları da var. *MK3*'ün zavallı karakterleri baltayı almış ve Johny Cage, Raiden ve Adams ailesinden "Lurch"e benzeyen yeni biri de dahil olmak üzere orijinal kadrodan favoriler geri dönmüş.



Raiden, birazcık Sonya şişkebabı kotarıyor. Esaslı şapkası ve kocaman çekiciyle Raiden, her zaman kazanır.

Oynanış olarak diğer *MK* oyunlarından pek bir farkı yok. Sadece süre bitmeden rakibinin enerjisini bitir. İşleri biraz daha ilginçleştirmek için her karakter, uygun zamanda çekilebilen silahlar taşıyor. Oyun alanının çevresine kafatasları ve kayalar dağıtılmış. Böylece rakibe büyük ve ağır bir şey atmak mümkün. Eğer sekiz düğmeli kontrol sistemi, kafanızı karıştırıyorsa bunlardan üçünün göz ardı edilebileceğini unutmayın. Zemini kaydıran düğmeler, 3D arenalarda pek işe yaramıyor ve koşma düğmesi tamamen anlamsız. Eğer derinlik arıyorsanız başka bir yere bakın. *Virtua Fighter 2* ve *Last Bronx* gibi dövüş oyunlarında değişik hareket serilerinden dolayı her karakter, birbirinden tamamen farklı görünüyordu. *MK4*'te ise her karakterin oynanışı neredeyse aynı.



"Ninjalarımı iyi pişmiş severim." Mistik Scorpion, ateşten nefesini salıveriyor.

Bu, *Mortal Kombat*'ın 3D olduğu ilk sürüm ve bu açıkça belli oluyor. Poligon modeller arcade versiyonundaki kadar arıtılmış görünmüyor ve oyun, grafiklerin titrek sendromundan sıkıntı çekiyor. Ama en azından sade bir sistemde bile 60fps'de çalışabiliyor. Bazı şeylerin bağışlanması çok zor; animasyonlardan birkaçı korkunç derecede kötü. Johny Cage'in galibiyet pozu alışveriş merkezlerinde gördüğümüz mekanik yılbaşı elflerinin hareketlerinden alınmış gibi. Kan efektleri bile düş kırıklığına uğratıyor. Midway'in, oyundaki kanlı sahneleri uçan kırmızı lego tuğlalarından daha gerçekçi yapabilmesi gerektiğini düşüneceksiniz. Sesler hala Rudy Ray Moore'un klasiği Dolemite'den örneklenmiş gibi görünüyor. Ve bence sorun yok.

Bir de ölümcül hareketler var. Aman Tanrım! İlk üç oyunun bitiriş hareketleri "çizgifilm şiddeti" olarak sınıflandırılabilirken *MK4* rahatsız etme sınırında (benim favorim, karakterinizin düşmanınızı dev bir soğutma fanına uçurduğu ölümcül hareket). Bu ufaklıklara göre bir oyun değil; tabii birinin suratının kemirilişini, zigzaglar çizerek kaçan kurban edilmiş bir zavallıyı ya da kanlı cinayet çığlıklarını izlemelerinden rahatsız olmadığınız sürece.

Yine de şok etkisini bir kenara bırakırsanız *MK4*, dört sene önceki orijinal başlangıcından beri pek değişmemiş. Eğer serinin bir hayranıysanız yada sadece yeterli bir dövüş oyunu oynamak için can atıyorsanız, kendinizi tüketin. Ama daha seçici dövüş hayranları, *VF2*'ye yapışmalı ya da belki Midway'in diğer teklifi *Bio Freaks*'i denemeli.

Çeviren: *Mustafa G. Balkaya*

PC GAMER — SON KARAR

66%

ARTILAR: Şimşek hızında oynanış; eğlendirici ölümcül hareketler

EKSİLER: Tahta gibi kaskatı animasyonlar, düşük kaliteli özel efektler ve tartışmalı derinlik.

SONUÇ: *Mortal Kombat 4*, serinin ortalama çizgisini sürdürüyor; ama piyasada daha iyi PC dövüş oyunları da var.

Onu seveceksiniz. Ona ihtiyacınız olacak.
Kavgaların arasında rahatlamaya ihtiyacınız var. Size gereken...

Donanım

Evet, yaz yine gelip geçti. Sıcak hava, plajlar, havuz partileri, bozuk klimalar... Hepsine bir veda öpücüğü verin artık. Arkalarından, yaz günü curcunalarındaki neşemizi kaybetmeden, neyse ki kurtulduk diyoruz. Eylül geçti ve memnuniyetle, hepsini kahrolası yeni oyunlarla değiştik!

Yaz aylarında oyun firmaları niçin ürünlerini piyasaya sürmekten çekinirler? Yıllardır bu hep böyle. Okul yıllarımızda, tüm yeni oyunların kış yarıyılının ilk gününde piyasaya sürülmesi bizi hayal kırıklığına uğratırdı. Tabii ki bu bizi onları almaktan alıkoymazdı. Ancak yeni oyunların çoğunu dönemin ilk yarısında oynamaya zorlanmasaydık, çok daha iyi notlar alabilirdik.

Belki de sadece biz böyleydik. Belki dünyada, yaz ortasında bir bilgisayar oyununa para verebilecek bir biz vardık; hatta iki üç tane bile alabilirdik. Ama buna inanmak çok zor. Siz de böyle düşünüyor olmalısınız, değil mi? Sadece oyun üreticilerinin satışlar için iyi olduğunu düşündüğü aylarda değil; tüm yıl boyunca oyun oynamak istiyorsunuz.

Neyse ki, bizler Donanımda, yeni cihazlar ele geçirmekten asla vazgeçmiyoruz. Bunun kanıtı olarak, bu ay size her türden güzellikler getirdik. Yeni başlayanlar için Matrox, birleşik 2D/3D hızlandırıcısı G200'ü bitirdi. Gerçi siz bunu okurken piyasada olmayacak, ama onu tam bir incelemeden geçirdik. Ek olarak, Microsoft, accelerometer'i (şu özlemini çekip hayalini kurduğumuz, hareketi kontrole çeviren cihaz) olan, bir SideWinder Freestyle Pro gamepad'i henüz yolladı ve onu da inceledik.

Bu ay size sadece tüm yeni donanımları açıklamakla kalmıyoruz, bir süredir kurcaladığımız Windows 98'de burada. Artık sizi, Büyük Birader'in (ıh, Microsoft'un) yeni işletim sistemindeki bazı özelliklerle tanıştıracağımız büyük gün geldi.

Öyleyse... biz dünyanın kendini adamış oyuncuları için iyi zamanlar geri döndü. Siz bunu okurken, pek çok yeni ve heyecan verici oyun kamyonlarda, oyun satıcınıza giden yolda olacak. Bu yeni yazılımlardan bazılarını, yeni donanımlarla bir araya getirin. Bilgisayar ve patates kızartmasından ibaret benzersiz varoluşa giden yolu keşfedeceksiniz. Tam bizim hoşlandığımız gibi!

İçindekiler

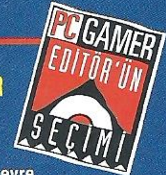
İlk İzlenimler

İncelemeler

Teknik Sorular ve Cevaplar

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor, ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot*'un geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve bootMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.



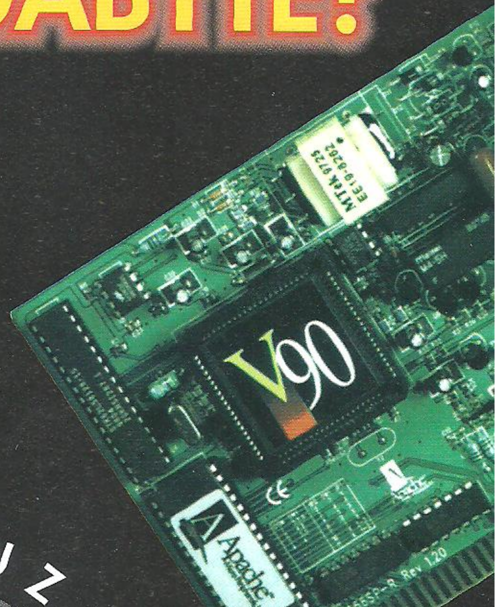
PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.



SİZİN MODEMİNİZ KAÇ MEGABYTE?





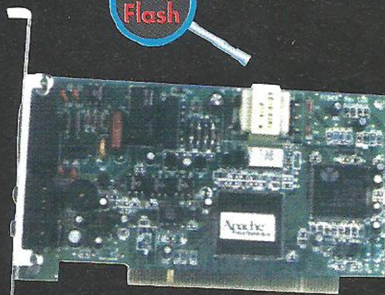
Ae56SP-RA

56 kbps External
Data/Fax/Voice&Speakerphone
Auto Detect V.90 ITU-Standart
& K56flex, 2MB Flash



A56SP-RA

56 kbps Internal
Data/Fax/Voice&Speakerphone
Auto Detect V.90 ITU-Standart &
K56flex, 2MB Flash



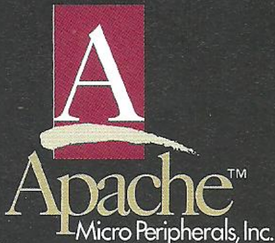


A56SP-HCF / A56-HFC

56 kbps Internal Win 95
Host Base Modem 32 Bit (PCI Bus)
Data/Fax/Voice & Speakerphone
Auto Detect V.90 ITU-Standart
& K56flex

A56PCM-RA

56 kbps PCMCIA
Data/Fax/Modem Card
Auto Detect V.90 ITU-Standart &
K56flex, 2MB Flash





MULTİMEDYA

HEAD OFFICE: Büyükdere Cad. Raşit Rıza Sok. No: 10/1 Mecidiyeköy/ İSTANBUL
Tel: (0212) 212 98 50 (10hat) Fax: (0212) 212 98 57 - 212 87 66
BAKIRKÖY STORE: Bakırköy Pasajı Halkçı Sok. No: 31/16 Bakırköy/İSTANBUL
Tel: (0212) 572 16 24 Fax: (0212) 543 89 57

http:www.multimedya.com e-mail: multimedya@türk.net ICQ:12372808

m3.263 08 28

Windows 98 geldi

Gelişi uzun sürdü ama Microsoft'un işletim sisteminin en yeni versiyonu sonunda tümüyle karşımızda. Fakat yazgısında, Win 95'in getirdiği sektörü sarsan değişiklikleri yapmak yok.

Windows 95 piyasaya sürüldüğünde, bilgisayarlarımızı terfiye zorlayan bazı nedenler vardı. Windows 95, PC'nin önceki haline göre çok daha kullanılabilir olmasını sağladı. Ama daha yüksek sistem gereksinimleri doğal olarak masrafları da beraberinde getiriyordu. Sonuçta, hemen hemen her yeni PC oyununun sadece Win 95 uyumlu olacağı kesinleşene kadar, pek çok sıkı oyuncu kararsızdı. Şu sıralarda Microsoft, "devrim üzerine evrim" felsefesinden daha hoşnut görünüyor. Bu durum göz önüne alındığında Windows 98, önceki sürümünde olduğu gibi dev bir teknolojik sıçrama değil; Windows 98, değişiklikten korkan oyuncuları ürkütmemeli.



Windows Güncellemesi, Windows 98 kullanıcıların yeni OS'lerini güncel tutmalarına olanak veren yeni ve pratik bir özellik.

Aslında Windows 98'in karakteristiğini belirlemesi için tasarlanan önemli bir özellik, web ile iz bırakmaksızın bütünleştirilmesi. Internet'le bilgisayarınız arasındaki sınırları ortadan kaldırıyor. Ama Win 98'den uzun süre önce, Internet Explorer 4.0 ve Active Desktop piyasaya çıktığından, Win 95'te bu özellik sıradan hale gelmişti. Öyleyse bu yeni işletim sisteminin, oyuncuların beğenisine sunacak başka nesi var?

Önemli bir faydası, Universal Serial Bus desteği. Aslında son Win 95 güncellemesi, bu uzun zamandır kullanılmayan port için destek içeriyordu. Ancak çoğu üretici, bunun yerine Windows 98'in gelişini bekleyerek, USB ürünlerini piyasaya sürmekten çekindi. Bilgisayarınızın arkasındaki yeni bir bağlantı noktası için destek ilk bakışta pek ilgi çekici gelmeyebilir. Ama USB'nin gerçeği aynı anda 127 çevre birimini bağlayabilmeyi içeriyor; üstelik tümü hot swappable olarak (yani bir USB çevre birimini bilgisayarınız açıkken takıp çıkarılabilirsiniz ve bilgisayarınız yeniden başlatılmadan değişikliği farkeder). İmkanlar sınırsız; hoperlörler, gamepad'ler, mouse'lar, klavyeler, scanner'lar vb. Onların tümü aynı bağlantı üzerinden kolayca takılabilecek. Ayrıca bilgisayarınız ve Win 98'in tüm kurulumu üzerlerine almasıyla bundan böyle onları konfigüre etmek zorunda kalmayacaksınız. Gerçek plug-and-play nihayet 1998 içinde geliyor; ve artık bunun zamanı gelmişti.

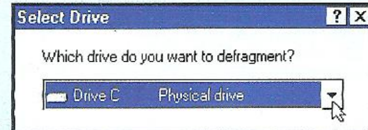
USB'ye ek olarak IEEE 1394 (a.k.a. FireWire – gelecek bir zamanda SCSI ve IDE arabirimlerinin yerini alması için tasarlanan yüksek hızlı yeni bir arabirim) ve DVD desteği eklendi.

Windows için gerçekten yeni bir özellik ise aynı anda birden fazla grafik kartı ve monitör işletimi için destek. Bu özelliğin avantajından yararlanmak oldukça pahalı olabilir ama bunu kullanan bir oyun olasılığı fazlasıyla heyecan verici. Size, pistin panoramik görüntüsünü üç monitör üzerinden (tıpkı jetonlu makinalardaki gibi) veren bir yarış oyunu ya da çok işlevli görüntüsü gerçekten ayrı bir ekranda olan bir hava çarpışma simülasyonu hayal edin. Bir yıldan uzun bir süre önce Windows 95 için OSR2 güncellemesi yayınlandığında hard-disklerde disk formatını standart FAT16'dan daha yeni ve daha etkili FAT32'ye çevirerek alan kazanımı sağlayan bir özellikde geldi. Daha eski olan 16-bit file allocation table (FAT) altında, 2GB'lık bir hard-disk, 32K'lık cluster'lardan oluşuyordu ve eğer bir dosya 32K'nın tümünü kullanmıyorduysa bile en az bu kadar bir alan kaplıyordu. FAT32'yi kullanarak şimdi cluster'lar 4K'ya kadar küçülebilir. Sonuç: Büyük hard-disklerdeki kayıp alanlarda önemli bir azalma. Windows 95'te bu terfiyi yapmak için kullanıcının DOS partisyon aracı FDISK'i (az deneyimli olanlar için ürkütücü bir öneri) kullanması gerekiyordu. Windows 98 terfiyi ele alan bir iç araç sayesinde işlemi oldukça kolay kılıyor. (Hard-diskinizi içeren tüm terfilerde olduğu gibi, bu sıçramayı yapmadan önce önemli bilgilerin yedeğini almak iyi bir fikir.)

Windows 98, kolayca farkedilmeyen ama oldukça yardımcı pek çok güncelleme de içeriyor. Disk Birleştiricisi güncellendi ve artık çok daha hızlı yükleme süreleri sağlıyor. Bir Windows Güncellemesi, Win98 kullanıcılarının Internet aracılığıyla otomatik olarak en yeni versiyona terfisini sağlıyor (Internet Explorer 4.0'ın Help menüsü altındaki Product Updates seçeneğiyle benzer şekilde çalışıyor). Kitlenmeleri kurtarmayı kolaylaştıran birçok yeni ve **güvenilir özelliğe ek olarak, Windows 95 işletim sisteminden terfi için etkili bir güncellemeye sahipsiniz.**

Ama tüm bunlar oyuncular için, Windows 98'in, Windows 95 gibi mutlaka edinilmesi gerektiği anlamına gelmiyor. En azından yakın zamanda değil. Eğer yeni özellikler kulağınıza kullanışlı geliyorsa, keyfinize bakın ve terfiyi yapın. Ama eğer bekle ve gör yaklaşımını tercih ediyorsanız, Win98'e sahip olmamak sonuçta oyun oynamanızı engellemeyecektir.

■ **Microsoft'un en son işletim sistemi bazı etkileyici özellikler taşıyor. Ama Windows 95 gibi büyük bir gelişme değil.**



Disk Birleştiricisi yeni ve Windows 98 için geliştirildi; programların Win95'de olduğundan daha çabuk yüklenmesini sağlıyor.

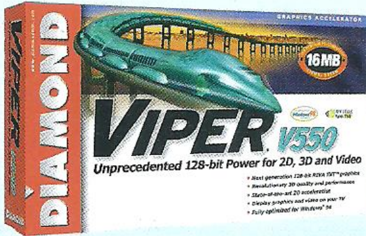
Diamond İçin Daha Fazla Yüz

Yeni ürünler içinde ana kartlar ve kablosuz ağ işletimi de var.

Uzun süredir ekran kartları ve 3D hızlandırıcı piyasasında büyük bir isim olan Diamond Multimedia, ürün serisini hiç umulmadık yeni kategorilerde geliştirmeye devam ediyor.

VIPER V550

Tabii ki, Diamond'ın Grafik hızlandırıcılardan vazgeçmek gibi bir planı yok. Aslında, firma iki 3D grafik serisinin yeni ürünlerini açıkladı. İlk olarak Viper 550, Diamond'ın NVIDIA ile olan ilişkisini sürdürüyor. NVIDIA'nın yeni Riva TNT çipine dayalı VIPER 550, AGP 2X ve PCI tabanlı çözümler ile 8MB ve 16MB'ı da içeren bir kaç seçenekle satılmaya hazırlanılıyor. Diamond raflara ulaşan ilk 550'nin 16MB ve AGP 2X olacağını söylüyor; siz bunu okurken piyasaya çıkmış olacak.



Riva TNT, NVIDIA'nın 3Dfx'i yakalayabilmek için en yeni ve güçlü umudu. NVIDIA'ya göre, TNT çoğu açıdan en az tek bir Voodoo2 kadar hızlı olacak ve pek çok durumda çift Voodoo2 performansını bile geride bırakacak. NVIDIA sadece Voodoo2'nin gücünü yakalamakla tatmin olmuyor. Bu yüzden TNT'ye çok daha iyi görüntü kalitesi sağlayan 32 bit renkli pipeline (3Dfx'in 16 bit'iyle karşılaştırılırsa) gibi yeni özellikler katmanın doğru olduğuna karar vemiş. 16 Megabyte SDRAM ile 3D'de çözünürlük, 1600x1200 yüksekliğine kadar çıkıyor.

MONSTER FUSION

Diamond'ın oldukça başarılı monster serisi çok yakında ilk birleştirilmiş 2D/3D kartını içerecek. Diamond, 3Dfx'in orjinal birleşik chipseti Voodoo Rush'ı pas geçmeye karar vermişti. Ancak şirket, 3Dfx'in en yeni çözümü Voodoo Banshee'yi almaya karar verdi. Bir AGP versiyonu kısa süre sonra piyasaya sürülecekse de, yeni kart Monster Fusion, ilk olarak 16MB ve PCI olarak piyasaya sürülecek.



Geçen ay açıkladığımız gibi, Voodoo Banshee chipseti direkt olarak Voodoo2 teknolojisi üzerine kurulu ve tamamen 3Dfx'in bünyesinde geliştirildi. Böylece Banshee, Rush'ın yakınılan olumsuzluklarını barındırmayacak. Banshee'nin Voodoo2'nin ikincil doku kaplama ünitesinden yoksunluğu çoklu dokulamanın avantajını kullanan oyunları yavaşlatacak. Diğer yandan Diamond, Munster Fusıon'ın, normalde iki Monster 3D II'yi SLI modunda kurmayı gerektiren bir özellik olan 1024x768 çözünürlüğünde renderlama avantajına sahip olduğunu söylüyor. Kart bir Z-buffer ile 3D oyunları bu çözünürlükte çalıştırabiliyor. Bunu okuduğunuz sıralarda çıkacak olan Monster Fusion'ı kaçırmayın.

DIAMOND VE MICRONICS

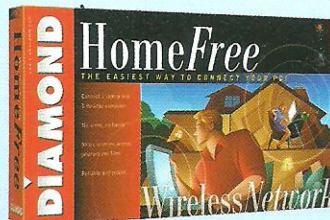
İlginç bir yönelimle, Diamond Multimedia geçenlerde Micronics Computer'ı satın aldı. Bu firma, hem Orchid serisi ekran kartlarıyla, hemde popüler PC anakart serisiyle çok iyi tanınıyor. Orchid serisi söz kunusu olduğunda, bu popüler markayı iptal etmek için acil bir plan yok; özellikle de Avrupa üzerinde başarılı olduğu düşünülürse. Yine de Diamond, bu isim altında piyasaya yeni ürünler sürme konusunda kararsız.

İşin anakart ucu söz konusu olduğunda, Diamond yenilerinin geliştirimi bitene dek Micronics' in kart serisine devam edecek. Diamond anakart piyasasına, Intel'in şirketler üzerinde aşırı kontrolu olmayan, iki alanından girmeye hevesli görünüyor. Yani üst-sınır ve alt-sınır kartlar. Daha pahalı olanlar için, Diamond ilgisini tam anlamıyla "ince ayarcılar"ın kartını yapmaya yöneltti. Örneğin kolayca overclock edilebilen bir kart. Düşük fiyatlı olanlar içinse Diamond, built-in Monster 3D hızlandırıcıları içeren entegre kartlar ile $1000 altı piyasasına girme konusunda ciddi görünüyor.

HOMEFREE

Anlaşılan Diamond ev içi ağ işletim piyasasıyla da ilgileniyor. Firma kısa süre önce ev ve küçük ofis PC kullanıcılarının bilgisayarlarını, radyo dalgalarıyla bağlayıp veri alışverişinde bulunabilmelerini sağlayan "HomeFree" ismindeki kablosuz network çözümünü duyurdu. Bu sistem bilgileri duvarların, döşeme ve tavanların içinden 50m mesafeye kadar yollayabiliyor (telsiz telefonlara oldukça benzer bir yolla).Sistem 2.4GHz frekansında çalışıyor; bu sadece, evinizdeki başka herhangi bir şey bu menzilde radyo dalgaları yaymadığı için önemli. HomeFree saniyede 1 megabit'e varan hızlarda veri transferi yapabiliyor. Yani ağ üzerinden sorunsuz multiplayer oynamak için fazlasıyla yeterli.

HomeFree'de yer alan daha hoş özelliklerden biri de, Diamond' ın kullanıcılara tek bir telefon hattı üzerinden Internet bağlantısı ve servis paylaşımını sağladığını söylediği yönlendirme yazılımının ilavesi. Örneğin, evin içinde biri başka bir bilgisayarla web'de Newt Gingrich'in çıplak resimlerini ararken, siz *PC Gamer* 'ın web sitesine bakma olanağına sahip olacaksınız. Elbette bant genişliğini paylaşıyor olacaksınız. Ancak daha hızlı Internet bağlantısı evlerde standart haline geldikçe, bu daha önemsiz bir nokta haline gelebilir.



HomeFree'nin sonbahar içinde piyasaya sürülebilecek iki son kullanıcı versiyonu var. İlki iki bilgisayarda kullanmak için bir ISA ve bir PCI kart içeren bir paket olacak. İkinci versiyon bir masaüstü sistemini bir laptop'la bağlamak için bir ISA kart ve bir PC kart (PCMCIA) içerecek

"AVUÇ İÇİ KORSANI" DİYEBİLİR MİYİZ?

Diamond'ın bilgisayar merkezli olmayan ürün serisinden gelen en büyük harekette, gerçekten şirket dijital, taşınabilir bir MP3çaları piyasaya sürmeyi planlıyor. Şu an isimsiz olan bu yeni ürün, kullanıcıların iki saat uzunluğunda MP3 formatındaki müziği direkt olarak bilgisayarlarından cihaza aktarabilmelerine olanak veriyor. (MP3, ses sıkıştırması için bir MPEG formatı. Neredeyse CD kalitesinde ses veriyor. Ancak çok daha az yer kapladığından Internet üzerinden müzik dağıtımının popüler metodu haline geldi.) Pek çok insan MP3'leri ni masa sınırlarından uzakta dinlemek isteklerini dile getirmekte. Bu girişim, ilk kez bunun gerçekten mümkün olabilmesini sağlayacak.

Ünite, aşağı yukarı bir walkman yada pager ebatında olacak. Birsaatlik (32MB) müzik içerecek ve flash veri depolama metoduyla (üniteden çıkarıldığında ya da gücü kesildiğinde üzerindeki veriyi kaybetmeyen hafıza) fazladan bir 1/2 saat (16MB) yada tam saat genişletilebilecek.

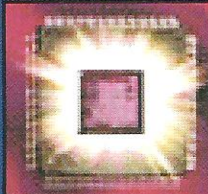
Doğal olarak Diamond, yeni çalıcının sadece yasal yollardan edinilmiş MP3 dosyaları için tasarlandığını söylüyor. Hareket eden parçaları olmadığından, taşınabilir CD ve kaset çalarlar üzerindeki bir avantajı, ağır aktiviteler yada egzersizler sırasında atlama ya da kayma yapmaması olacak. Bu becerikli aleti kasım içinde görmeyi umuyoruz.

Sound Blaster Live!

■ Creative yeni ses teknolojisine bel bağlıyor.

Windows 95 ve DirectSound neredeyse oyun PC'lerinde Sound Blaster uyumlu ses kartı mecburiyetini ortadan kaldırdı. Ve sonunda Creative Labs, ses çözümlerindeki sanal tekelinin gittikçe aşındığını farketti. Diğer üreticilerden gelen daha gelişmiş ses kartları, firmayı yıllardır baskın olduğu piyasada rekabetçi olmayı öğrenmeye zorlayarak, Creative'in pastasından birer dilim aldılar.

Creative'in savaştaki ilk hamlesi gelecek kuşak ses kartı olarak anılan Sound Blaster Live! Bu yeni PCI kartın kalbi, Creative Labs'ın bugün bulunabilecek en güçlü entegre ses donanım ve efekt motoru olarak andığı, E-mu Systems'in EMU10K1 ses işlemci çipi olacak.



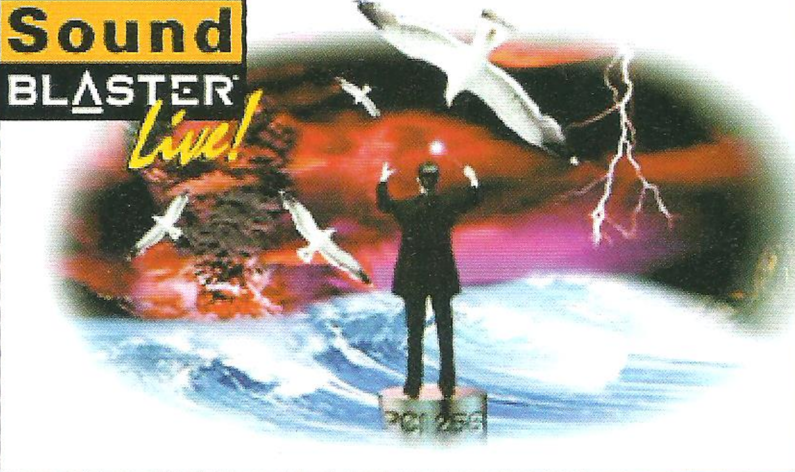
İşte Sound Blaster Live!' a gücünü veren çip EMU 10K1'in görüntüsü. Böylesine ışık saçarken ne kadar da yakışıklı bir işlemci bu...

Bu cesur iddialara inanmak zor; hele geçmişte duyduklarımız düşünülürse (özellikle 3D ve pozisyonel ses arenasında)... Ancak Creative (temel olarak Aureal'ın A3D standartının) "gerçek" ses ortamları yaratmak için rekabetin yeterli olmadığını söylüyor. "Şu andaki haliyle A3D sadece volüm düzeylerini değiştirerek mesafe hissi yaratabilir", diyor Creative. Ve bu yetersizliği gerçek bir oyunda ortaya çıkabilecek bir durumun örneğini vererek açıklıyor. Creative'e göre göreceli olarak kısık ancak dinleyicinin kulağına yakın bir ses aynı mesafedeki daha yüksek bir sesten daha uzakmış gibi algılanabilir. Bu yüzden Creative volüm düzeyinin tek başına işi halletmediğini iddia ediyor. Diğer yandan Sound Blaster Live! ve Creative'in yeni Enviromental Audio

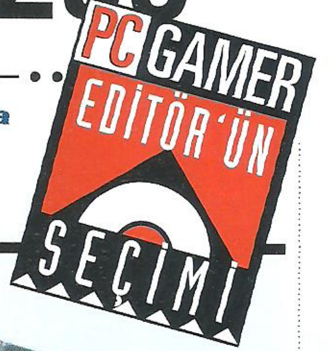


teknolojisi, pozisyonel sesin ipucu olarak reverb efektleri ekleyerek bir adım ileri gidiyor. Creative, bir dinleyici hem orjinal sesi hem de en az onun kadar iyi, sanal yüzeylerden yansıyan sesleri duyabildiğinden bunun, oyun ortamı içindeki bir sesin pozisyonunun tanımlanmasını kolaylaştırdığını söylüyor.

Creative'in avantajlı olduğuna inandığı bir başka saha ise hoparlör desteği. Aureal'in A3D standartı, ses kartı ikiden fazla bağlantısı içeriyorsa, ikiden fazla hoparlörü destekleyebilir, ancak bu güne dek pek azında bu özellik vardı. Sound Blaster Live! kartı ikiden sekize kadar istediğiniz sayıda hoparlörü kullanabilecek şekilde tasarlandı. Ama Creative, tasarımın gerçekte en az dört hoparlör düşünülerek yapıldığını söylüyor. Arkadaki bir çift hoparlörün yararları Dolby Surround ya da Dolby Digital ile kurulmuş home theater sesini dinlemiş herkes için ortada olmalı. Pozisyonel ses yaratımında daha çok hoparlör kullanıl- ması daima, surround sesi iki hoparlörde simüle etmekten daha etkileyici olacak; tıpkı sadece iki tane kullanırken koltuğunuzla kendi etrafınızda dönmenin surround etkisini bozmaması gibi. Creative'in Sound Blaster serisini canlandırma çabalarının onu zirvede tutup tutamayacağını zaman gösterecek. Ancak kesin olan bir şey var; audio arenasında canlandırılan rekabet, sadece oyuncular için iyi bir şey olacak.



Matrox Mystique G200



Üretici Firma: Matrox
www.matrox.com

İthalatçı Firma: Deniz İthalat, (0 212) 213 34 00

Fiyatı: 155$

Matrox'un son kartı yarışlara ciddi bir 3D beygir gücü getiriyor.

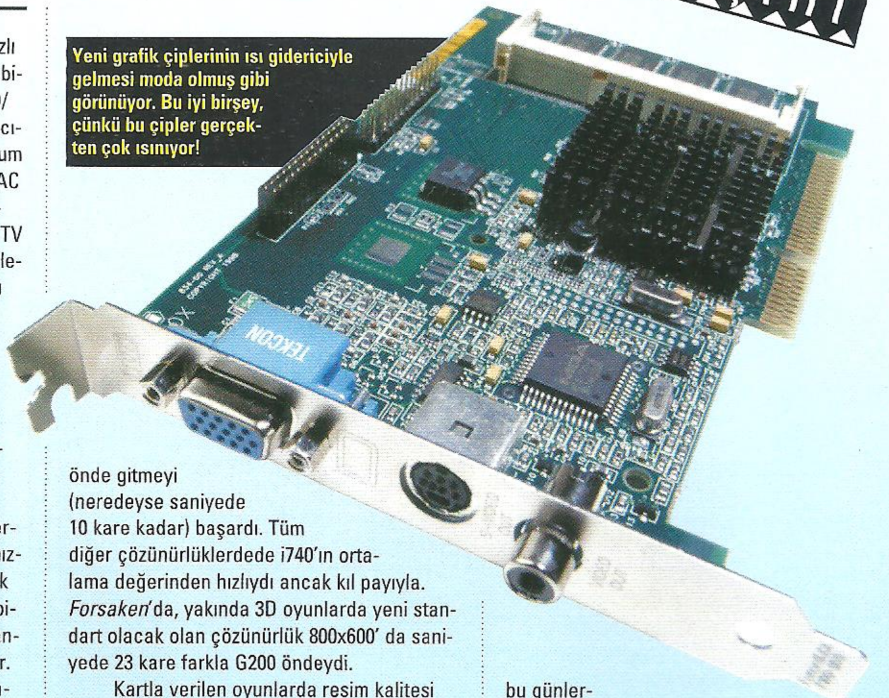
Endüstri içinde uzun zamandır en hızlı 2D hızlandırıcılara sahip olmasıyla bilinen Matrox, Mystique G200 ile 2D/3D grafik pazarına en yeni yarışmacısını sürdü. Bu kart en son Millennium G200'den biraz daha düşük RAMDAC hızı (250MHz'e karşı 230MHz), software paketi (programlar yerine oyunlar) ve TV çıkışı eklentisiyle farklılaşıyor. Mystique, birleşik oyun hızlandırıcılarının kalabalık dünyası içinde yeni ve güçlü bir rakip.

2D performansı söz konusu olduğunda çalıştırdığımız tüm testler G200'ün her bitinin Matrox'un iddia ettiği kadar hızlı olduğunu gösterdi. Bununla birlikte, bir kartın bilgisayar oyunlarındaki 2D performansı söz-konusu olduğunda akılda tutulması gereken bir şey var: İyi bir hızlandırıcı ile muhteşem olan arasında, iş kare oranına geldiğinde, gerçekten büyük büyük bir fark olmadığı. Eğer hızlandırılmamış, *Quake* ve *Duke 3D* benchmark puanlarımıza dikkat ederseniz bunu farkedebilirsiniz. Bir 2D kartta, kabaca çok çok baltalandığı durumlar hariç, sonuçlar genelde aynıdır. Bu noktada bu testler, daha çok bir kartın hatalarının başarılarıyla karşılaştırılmasının göstergesi olarak hizmet veriyor. Eğer *Quake II*'yi software modunda çalıştırıyor ve düşük kare oranları alıyorşanız, G200 muhtemelen size yardım edecektir. Ancak i740 gibi yetenekli diğer bir karttan, saniyede bir kaç kare öteye gitmeyecektir.

Ama hadi önemli kısma gelelim: 3D performansı. Şaşırtıcı şekilde kimi testlerde G200 en yakın rakiplerinden oldukça hızlıydı (Intel i740 tabanlı kartlar). Ama diğerlerinde rakipleriyle aynı seviyede kaldı. Direct 3D performansını test eden X benchmarkımızda G200, önde gitmeyi (neredeyse saniyede 10 kare kadar) başardı. Tüm diğer çözünürlüklerdede i740'ın ortalama değerinden hızlıydı ancak kıl payıyla. *Forsaken*'da, yakında 3D oyunlarda yeni standart olacak olan çözünürlük 800x600' da saniyede 23 kare farkla G200 öndeydi.

bootMark'lar

BOOTMARK	Pentium II 266
X (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 73.77fps 800x600: 68.55fps 1024x768: 55.38fps
Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 81.91fps 800x600: 64.65fps 1024x768: 39.62fps
Quake (OPENGL OYUN PERFORMANSI)	320x200: 66.7fps 640x480: 29.3fps
Duke Nukem 3D (DOS OYUN PERFORMANSI)	640x480: 61fps 800x600: 36fps
MDK Perftest (DIRECTX PERFORMANSI)	116



Yeni grafik çiplerinin ısı gidericiyle gelmesi moda olmuş gibi görünüyor. Bu iyi birşey, çünkü bu çipler gerçekten çok ısınıyor!

Kartla verilen oyunlarda resim kalitesi çok güzeldi: *Motorhead, Incoming* ve *Tonic Trouble.* Herbiri G200'ün 24 bit'lik 3D render yeteneğinin avantajını çok iyi kullanıyor. En az 3Dfx kartlarda 16 bit'in olduğu kadar güzel. Birkere neye bakmanız gerektiğini bilidinizmi gerçekten hiçbir benzerlik yok. 16 bit'lik bir renk derinliğinde (binlerce renk), dither efektleri (elde olmayan renkleri taklit etmek için eldeki renkleri karıştırma) bazı resimlerin kaba görünmesine sebep olabilir; *Incoming*'deki patlamalar ya da *Motorhead*'deki mercek ışıldamaları gibi şeyler. 24 bit renkte (16.7 milyon renk), bu görüntüler sahte gözükmüyor. Tüm oyunlar şu an yükseltilmiş renk derinliğinin avantajını kullanmıyor, ancak Mystique 16 bit'tede render yapabilir.

Matrox G200'ün yalnızca 8MB'lık bir versiyonunu piyasaya sürecek; ama opsiyonel 8MB'lık arttırım fazladan $50 karşılığı mümkün olacak.

Mystique G200'ün bir dezavantajı OpenGL sürücülerinin olmaması. Bu OpenGL desteğinin kutuda ima edilmesiyle dahada kötü olmuş: "...Direct 3D ve *Quake II* tabanlı oyunları hızlandırır...." Bir ihtimal, OpenGL sürücüleri siz bunları okurken hazır olabilir. Ama bu günlerde pek çok üreticinin kartlarını OpenGL desteği olmadan piyasaya sürdüğünü görmek kaygılandırıcı bir trend; özellikle de pazarlama broşürlerinde iddia edilirken. Matrox, Mystique G200 için OpenGL sürücülerinin olacağını söylüyor, ama biz baskıya girerken hala üzerinde çalışılıyordu.

Öyleyse Mystique G200, 3Dfx'in her rakibinin yaratmayı umduğu Voodoo2 katilimi? Direct 3D desteğiyle sınırlı kaldığı sürece değil. Ancak şu ana kadar gördüğümüz en yakın şey. Hem bir 2D/3D kart hemde bir Voodoo2 kart alacak bütçeniz yoksa, bu karta bir göz atmaya değer.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Çok hızlı 2D performansı; çok iyi Direct3D performansı; müthiş resim kalitesi; TV çıkışı; iyi oyun paketi.

EKSİLER: Biz baskıya girerken OpenGL sürücüleri yoktu.

SONUÇ: Piyasadaki diğer tüm 2D/3D kombinasyonlarını geçiyor. Yeni bir sistem kuruyorsanız ya da sadece terfi ediyor, Mystique G200 çok iyi bir seçim.

UR Gear

Üretici Firma: Union Reality www.unionreality.com

İthalatçı Firma: Robotek, (0 216) 330 30 71

Fiyatı: 99$ (ABD FİYATI)

Bu eşsiz kontrol cihazı başınızı bir joystick'e çeviriyor. Ama bunun uygunluğu tartışılır.

Sanal gerçeklik satın alınabilir, inandırıcı ve kullanışlı olmaktan hala çok uzak. Geçen birkaç sene içinde sanal gerçeklik sözü veren pek çok ürün gördük. Ama hepsi sınırlı bir başarı elde ettiler.

Union Reality farklı bir yaklaşım getiriyor. UR Gear başa takılan bir kontrol cihazı. Yüzünüzün tam karşısında asılı bir LCD monitör olmadığından titreme ve baş ağrısı yapmıyor. Bu başlık, kulaklığı ve mikrofonu da olan tam bir kontrol cihazı.

Başlığın parlak tasarımı, Ferrari'nin egzotik tasarımını yapan Pininfanira'ya ait. Başlık, bilgisayarınız ile veri iletişimini Infra Red ve çiftli bir kablo ile kuruyor. IR alıcı monitörünüzün üzerinde duruyor; görevi başlıktaki vericinin hareketini takip etmek. Bu verici ön kısıma monte edilmiş. Kablolar ise kulaklık ve mikrofon için. Cihaz ayrıca dokuz pin'lik seri porta ve joystick portuna bağlanıyor. Kablolar ayak bağı olmayacak kadar uzun tutulmuş.

Önceleri başlık inanılmaz sıkıyor; ama kısa bir süre sonra kafanızı ezen bir mengene gibi hissettirmiyor. Her kafa boyu için fazlasıyla hacmi var ve sonuçta kafanızdan kaymıyor. Kulağı saran deri kaplı süngerler çevrenizdeki sesleri tamamen kesiyor. Ne yazık ki bunlar UR Gear'ı gözlükle birlikte takanlar için rahatsız edici.

UR Gear hem gözlük hemde joystick olarak kullanılabiliyor. Joystick olarak, sola ya da sağa bakmak geleneksel X aksında, yukarı ya da aşşağı bakmak Y aksında, ileri geri hareket etmekse (alıcıya yakınlaşıp uzaklaşmak) Z aksında hareket sağlıyor. UR Gear, *Quake* ve *Jedi Knight* gibi first-person shooter'lar, uçuş simulasyonları ve yarış oyunlarında kullanılmak üzere tasarlanmış. Bu tip oyunlarda baş hareketini taklit etmek için yön tuşlarını, mouse ya da başka bir kontrol cihazını kullanırız. Öyleyse mantıksal olarak başınıza yerleştirilmiş bir kontrol cihazı daha doğal bir alternatif olabilir değilmi?

Tam olarak değil. UR Gear'i şu anki oyunlarla kullanmak mümkün. Ama testimiz sırasında karşılaştığımız bazı kusurlar ona çok şey kaybettiriyor.

Fark ettiğimiz ilk şey düşük ses kalitesi. UR Gear'in ses kalitesi walkman'lerde kullanılan kulaklardan bile kötü. Ses çok fazla tize ve çok az basa sahip; büyük ve kulağı saran bir kulaklık için şaşırtıcı bir şey. İstediğiniz zaman UR Gear'ı ses kartınızdan çıkarıp yerine güzel hoparlörlerinizi takabilirsiniz. Ancak kulağınızı kapatan kulaklık yüzünden herhangi bir şey duymanız zor.

Dürüst olmak gerekirse, UR Gear'in bazı kontrol problemleri oyunların tasarlanışından kaynaklanıyor. Baş hareketinin takibi kusursuz ve işini görüyor; sadece her zaman oyuna uygun değil. Örneğin UR Gear'i *Quake II* gibi bir first-person shooter'da kullanırken, aslında karakterinizin sanal başını çevirmiyorsunuz. Yukarı ya da aşşağı özgürce bakabilirsiniz ama sola ya da sağa döndüğünüzde karakteriniz bu yöne döner. Kontrolü başınıza taktığınızda doğal hissettirmiyor. Örneğin *Quake II'* de bir çukurun kenarında koşarken kenardan aşşağı bir göz atmak isteyebilirsiniz. Ancak bunu yaparsanız o yöne dönüp düşersiniz.

Bir joystick'i başınıza takmanın diğer bir garip tarafı, joysticklerde hareketin durduğu bir orta nokta olması. Siz bunu başınızla taklit etmelisiniz. Yine *Quake II*'yi düşünürsek, başınızı sağa çevirdiğinizde görüntü başınızın hareketiyle orantılı olarak dönmüyor. Bunun yerine başınızı orta noktaya çevirene dek sola dönüyor.

Son ve apaçık ortada olan sorunsa monitörün önünüzde sabit durması. UR Gear ile bir yöne döndüğünüzde, gözünüzü ayırmamanız gereken monitörden, bakışlarınızı birizda olsa ayırmak zorunda kalıyorsunuz. Her ne kadar diğer sorunlar zamanla alışılabilir olsa da bu çözülmesi zor görünüyor.

UR Gear gerçekten çok kaliteli bir ürün (hoparlörlerini saymazsanız). Eğer oyunlar onun benzersiz yeteneklerini kullanacak şekilde yazılırsa uygulanabilir bir kontrol cihazı olabilir. Şu anki oyunlarla kullanımı zor ve uyumsuz.

Şık UR Gear başlığı yenilikçi ama ne yazık ki bekleneni veremiyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Hafif kontrol cihazı başınıza tam oturuyor; iyi yanıt veriyor ve çok yönlü.

EKSİLER: Düşük ses kalitesi; başınızı bir joystick gibi hareket ettirmek doğal değil; oyunları kontrol etmek için bakışınızı monitörden ayırmak zorunda kalıyorsunuz.

SONUÇ: UR Gear gibi bir cihaz günün birinde piyasada yer edinebilir ama henüz değil.

ADS USB Hub

Üretici Firma: ADS Technologies
www.ads.com

İthalatçı Firma: Yok

Fiyatı: 69$ (ABD FİYATI)

Windows98, built-in Universal Serial Bus desteğini getirerek, sapa sağlam karşımızda. Buyüzden yeni USB çevre birimlerinin her türü bu aylarda piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Bunun önsezisiyle ADS, piyasaya kullanışlı bir dört port USB hub'ı sürmeye karar vermiş. Böyle bir aygıt olmadan, ikiden fazla USB çevre birimini bağlamak, çoğu bilgisayar standart iki portla geldiğinden, zorluk gösterebilir (USB standartı, cihazların üzerlerindeki portlar yardımıyla bir diğeri üzerinden bağlanmasını sağlayan, "papatya-zinciri" özelliğine sahip olsada, tüm USB cihazları geçiş portlarına sahip değil).

Küçük, yarım kiloluk kutu hem yüksek hız (12Mbps) hemde düşük hız (1.5Mbps) çevre birimlerini destekliyor ve 7.5volt'luk bir güç desteği ile geliyor. Mouse ve klavye gibi düşük güç gerektiren cihazlar ilaveye gerek duymadan, USB portlarından yeterli gücü çekebilirler ancak scanner ve printer gibi daha büyük cihazlar hub'ın ilave desteğine ihtiyaç duyuyorlar. (Eğer verilen ürünün ekstra güç gerektirip gerektirmediğinden emin olamazsanız taslanmayın. Eğer ekstra güç gerekiyorsa Windows 98 size bildirecektir.)



Bu dünyadaki en çekici çevre birimi değil, ancak ADS hub işini yapıyor.

USB Hub'ın kurulumu çok basit, ancak bu tüm USB aygıtlarından beklenen birşey. Basitçe test sistemimizin arkasındaki USB porta taktık. Onu genel USB Hub'ı olarak tanıdı ve gerekli sürücüleri yükledi. Hepsi birkaç saniye içinde gerçekleşti ve bilgisayarı yeniden başlatmaya ihtiyaç duymadı. Bu USB' nin bir üçkağıtçıdan daha şeytan olduğunu söylüyorsak bize inanın. Herşeyin onu kullanması için sabırsızlanıyoruz. Bugüne dek, ne yazık ki USB portların avantajından yararlanan çok az ürünü inceleyebildik. Bir çift prototip gamepad ve Altec Lansing ADS305 hoparlörsistemi bu ay incelendi.

Deneyebileceğimiz çok az ürün olduğundan, hub'ın testi kolay işdi. Sürücüleri yüklendikten sonra, sadece hoparlörleri ona taktık; şüphesiz, hoparlör sistem sürücüleri hemen yüklendi ve sistem olaysız bir şekilde çalıştı.

Şu an çok az USB cihazı hazır olduğundan (özellikle oyun aygıtları), yeterli USB portuna sahip olmak hakkında tasalanmak için biraz erken olabilir. Yine de, USB'nin ne kadar yararlı olabileceğini ve gelecek ay ve yıllarda bilgisayarlarımızda yer alacağını hatırlattığından, ADS Technologies'in bu küçük mucizeyi yollamış olması hoş bir sürprizdi.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Küçük ve hafif; sorunsuz kurulum; incelediğimiz ilk USB hub.

EKSİLER: Oyunlarla ilgili USB cihazların kıtlığı bitene dek, PC üzerindeki iki port muhtemelen yetecektir.

SONUÇ: Eğer ek USB portu ihtiyacı duyuyorsanız, ADS hub iyi bir seçim; kompakt ve mükemmel çalışıyor.

Diamond Monster Sound MX200 PCI

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Üretici Firma: Diamond Multimedia
www.diamondmm.com

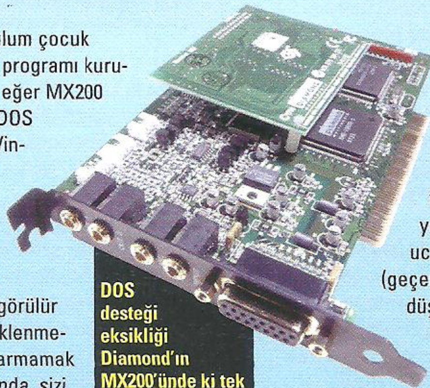
İthalatçı Firma: Karma Donanım, (0 212) 233 30 30

Fiyatı: 149$ (ABD FİYATI)

Diamond, Monster Sound serisinden ilk ses kartı M80'i geliştirdiğinde, Aureal'in A3D için donanım özellikleri henüz bitmemişti. Sonuç olarak Diamond ileride Aureal'ın Vortex çipi haline gelenden çok az farklı bir teknolojiyle tamamlamaya zorlandı. Yine de, M80 Microsoft'un DirectSound ve DirectSound 3D tarafından geliştirilmiş sesler kadar Aureal'in A3D'sini de işleyebiliyordu. Diamond'ın çözümünün tek kusuru Dos tabanlı oyunlar için destekten yoksun olmasıydı, bu yüzden M80 kullanıcıları Sound Blaster uyumlu kartlarına sıkı sıkı sarıldılar.

Diamond, hemen hemen M80'de ki çiplerin aynısıyla, yeni MX200 için tasarımı sil baştan aldı. Ancak midi için donanım wavetable'ını 32 sesten 64'e çıkarak ve dört hoparlöre kadar destek ekleyerek.

Çoğu Diamond ürününde olduğu gibi yerleştirme ve kurulum çocuk oyuncağı. Kurulum programı kurulum sırasında bize, eğer MX200 tek ses kartımızsa DOS oyunlarını ancak Windows dışında oynayabileceğimiz şeklinde bir uyarı verdi. Bu çok önemli bir şey değil ama nadiren görülür (daha sonradan beklenmedik bir problem çıkarmamak için, eksikliği hakkında, sizi uyaran bir ürün).


DOS desteği eksikliği Diamond'ın MX200'ünde ki tek yakınmamız.

Pek çok pozisyonel ses kartı gibi, MX200'ün yeteneklerinin avantajından yararlanan oyunlar gerçekten yeni bir deneyim. Özellikle gerçek surround ses için takılmış dört hoparlörle. Daha önce söyledik yine söylüyoruz: hiçbir iki hoparlörlü surround ses simulasyonu gerçek bir dört ya da beş hoparlörlü sistemle yarışamaz.

MX200, *Incoming*'in tam versiyonu ve *Jedi Knight*'ın Pathways to the Force demosuyla birlikte geliyor. 149$'lık fiyatıyla, kaliteli bir surround ses sistemi ve A3D desteği arayan herhangi bir oyuncuya çekici gelebilir (son kullanıcı fiyatı dahada düşük olabilir). Diğer yandan, dört hoparlörlü bir sisteme terfiyi düşünmüyorsanız ve fazladan çıkışa ihtiyacınız yoksa, Turtle Beach'in daha ucuz Montego A3Dxtreme'ini (geçen ay incelediğimiz) düşünebilirsiniz. Aynı Monster Sound MX200 gibi, müthiş bir PCI ses işlemcisi (A3D, DirectSound, DirectSound3D) ayrıca DOS oyunlarına tam destek veriyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: A3D için ses hızlandırıcısı; DirectSound; DirectSound3D; dört hoparlör surround ses için çıkış.

EKSİLER: Sınırlı DOS desteği; benzer kartlardan biraz pahalı.

SONUÇ: En son özelliklere sahip mükemmel bir ses kartı; Monster Sound ismini hakediyor.

SideWinder Freestyle Pro

Üretici Firma:	Microsoft www.microsoft.com
İthalatçı Firma:	Microsoft, (0 212) 258 59 98
Fiyatı:	59$

Microsoft kendine kontrol cihazları piyasasında bir isim yaptı; acaba Freestyle Pro bekleneni verecek mi?

Microsoft'un PC oyunları dünyası için zahmete girmediği günler sanki dün gibi. Ama bir kaç kısa yıl içinde, yazılım devi zirve için güçlü oyun kontrol cihazları tasarlamaya başladı. Halen Microsoft'un ilk gamepad'i olan orijinal SideWinder için pek az rekabet var. Gravis'in kusursuz Xterminator'ü O'nun egemenliğini tehdit etmeye yaklaşan bir kaç kontrol cihazından biri. Öyleyse, SideWinder Freestyle Pro'nun piyasaya sürülmesiyle Microsoft' un bir kere daha bekleneni başardığını varsayabilirmiyiz? Evet, ama pekde bizim ummuş olabileceğimiz kadar başarılı değiller.

Kontrol cihazının kendisi selefi orjinal SideWinder'ın pek çok özelliğinin aynısına sahip. Bu 8 düğmeli bir pad; üstteki altı düğme ile ön üstteki iki ilave el düğmesi. Microsoft bu sefer ek olarak karışıma kullanışlı küçük bir güç ayarı tekerleğini ilave etmeye karar vermiş. Bizim buradaki tek yakınmamız, düğmelerin orijinal SideWinder daki gibi kolay erişilebilir olmaması.

Microsoft Sidewinder'ın orjinal tasarımının pek çok kalitesiz takliti yapıldı. Freestyle Pro'nun da aynı akıbete uğrayıp uğramayacağını göreceğiz.

Freespace Pro'nun belirleyici karakteri, ya da geliştirilmesi sırasında bilinen ismiyle Tilt, hareketi algılayıp onu komutlara cevirebilme yeteneği. Standart olarak, gamepad ilk takıldığında Freestyle'ın eğim algılayıcısı açık durumda. Bu modda kontrol cihazı, hareketi iki aks boyunca algılıyor: İleri-geri ve sol-sağ; aradaki tüm diğer hareketler iki aksın ortak fonksiyonu. Bu konfigürasyonda çalışan Freestyle Pro, eğimin doğrultusuna ve açısına dayanan, düzgün bir orantıya sahip kontrolü olanaklı kılıyor.

Freestyle Pro, hareketi oyun kontrolüne çevirerek iyi bir iş yapıyor; ne yazık ki bu özellik pek çok oyunda iyi çalışmıyor. Motorsiklet yarışı oyunlarında çok doğal hissettiriyor. Ancak Tilt özelliğini diğer oyun tiplerinde kullanmayı, Freestyle'ın geleneksel dijital yönlendirme düğmesinden, çok daha kullanışsız bulduk. Bir motorsiklet simülasyonunda, sağ ya da sol yana yatmak aynı motorsikleti çevirmek gibi. Yani pad'i eğmek bu hareketin doğal bir uzantısı gibi geliyor. Ancak bir yarış arabası sürerken ya da bir jetle uçarken çok fazla eğilmezsiniz (tabi kanınızdaki alkol düzeyi %.07'in üzerinde değilse). Bu yüzden aynı hareket, birdenbire oldukça uyumsuz gözüküyor. Diğer yandan Microsoft, Freestyle Pro'ya bağımlılık yaratan Motocross Madness akrobatik yarış oyununu eklemiş; ve bu oyun Tilt teknolojisi ile oldukça etkili bir kullanıma sahip (aslında, anladığımız kadarıyla her iki ürün diğeri düşünülerek geliştirlmiş). Ama bu oyun bile dijital yönlendirme düğmesiyle kolayca oynanabiliyor.

Diğer oyunlarda, gamepad'in üzerindeki Sensor düğmesine basarak eğim algılayıcısını kapatabilirsiniz. Freestyle'ın dijital yönlendirme düğmesini Tilt özelliğinden daha fazla kullanmayı tercih edeceğinizden, kontrol cihazının bu modda rahat hissettirmesi çok önemli. Rekabet ettiği pek çok gamepad'den daha rahat olsada, el ya da parmak dostu olarak orjinal SideWinder'ın yakınından bile geçmiyor.

Freestyle Pro'nun programlama aracı eski versiyonlardan daha gelişmiş ama halen terminator'unki kadar güçlü değil; kullanım olarak daha kolay olsada. Düğme işlevleri ve makrolar sorunsuzca programlanmış. Ama Microsoft'un yardımcı programı, Gravis'inkine oranla daha az özelliğe sahip. Freestyle'ın yardımcı programı, eğim algılayıcısının "ölü alan" ve hareket menzilini kolayca ayarlamanızı sağlıyor. Gamepad'in en alışılmadık özelliğinin, onu kullanan herkese uyması için kolayca özelleştirilebilmesi gerçekten iyi.

Ancak şu soru varlığını hala koruyor: Tam olarak bu yeni gamepad kimin için? Acaba bu varolan joystick ya da gamepad'inizi tamamlayıcı anlamına mı geliyor, yoksa onların yerini alacağı mı varsayılıyor? Açıkçası, her ikisinede uygun değil. Tilt özelliği mevcut gamepad'lerin çok daha ötesine geçmiyor; ayrıca uçuş simülasyonları, sürüş oyunları ve farklı bir kontrol cihazında daha rahat oynanan diğer oyunlarda geleneksel joystickler kadar doğal çalışmıyor. Sonuçta, eğim kontrolörünün kullanılışlığı sınırlı. Öyleyse, eğer sizi zaten mutlu eden bir gamepad'e sahipseniz, Freestyle'ı almayı düşünmek için bir sebep yok.

Microsoft'un kullanışlı programlama aracı, orjinal Sidewinder yayınlandığından beri geliştiriliyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Tilt özelliği, doğal hissettirdiği, motorsiklet oyunlarında kullanmak için bir patlama.

EKSİLER: Tilt özelliği çoğu diğer oyuna uymuyor; ojinal Sidewinder pad'ini tutmak kadar rahat değil.

SONUÇ: Yeni bir gamepad arıyorsanız ve eğim algılayıcısı sizi cezbettiyse, Freestyle'la bir deneme sürüşü yapın.

Best Data Arcade FXII



Üretici Firma: Best Data www.bestdata.com

İthalatçı Firma: Yok

Fiyatı: 169$ (12MB'LIK VOODOO2 KART'IN ABD FİYATI)

Nedir bu? Tahmini 169$'lık son kullanıcı fiyatıyla 12MB'lık bir Voodoo2 tabanlı 3D hızlandırıcımı? Her ay Voodoo2 kartlar hakkında söyleyecek yeni şeyler bulmak ne kadar zorlaşıyor. Ama Best Data'nın Arcade FXII'sinin neyi tercih ettiği hakkında hiç bir şüphe yok. Fiyat! Best Data, Creative Labs ve Diamond gibi koca oğlanlardan yüz dolardan fazla fiyat kırıyor.

Bu yüzden bu kartta böylesi ucuz bir fiyata satılmasına sebep olacak bir hata olmalı diye düşünüyor olmalısınız. Acaba ikinci kalitemi ya da bir bit yeniği mi var? Bizim söyleyebileceğimiz kadarıyla değil, bu sadece 3Dfx'in Voodoo2 referans tasarımına dayalı bir hızlandırıcı (ki çoğu daha pahalı Voodoo2 kartla arasında bir fark yok). *SLI modda iki* Arcade FXII'yi tıkanıp tıkanmayacağını görmek için neredeyse tüm gece *Unreal* çalıştırır halde bıraktık ve tıkanmadılar.

Bu kartla ilgili tek şikayetimiz, geçen ay incelediğimiz Guillemot Maxi Gamer 3D2 ile aynı. Kontrol yazılımı kartın saat hızını *over veya underclock* ayarlamak için kolay bir yol sunmuyor. Ancak bu fiyata idare edeceğiz.

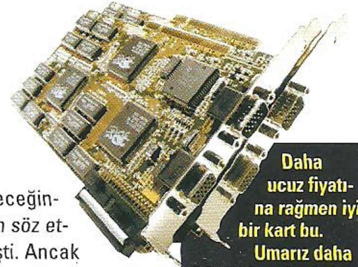
Yerleştirme ve kurulum sorunsuz gitti ve Arcade FXII benchmark puanlarında, markalı Voodoo2 kartlarda görmeye alıştığımız değerler verdi.

Geçen ay, donanımın içindekiler sayfası, pazara benzer ürünlerle gelen daha fazla kart üreticisiyle, fiyatların nasıl düşebileceğinden söz etmişti. Ancak bu kadar erken böylesi bir düşüş beklemiyorduk. Biz baskıya girerken, daha büyük firmalardan çok az bir karşılık gördük. Ancak fiyatlarını düşürmeden ne kadar dayanabileceklerini görmek ilginç olacak.

Eğer hala bir Voodoo2 kart satın almayı *istiyorsanız ve doğru zaman için sabırla bek*lediyseniz, vakit geldi. Arcade FXII iyi bir alışveriş ve düşük fiyatı diğer üreticilerdende daha ucuz Voodoo2 kartlar gelmesine sebep olmada kararlı.

bootMark'lar

BOOTMARK	SLI	SINGLE
X (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 100.91fps 800x600: 77.75fps 1024x768: 55.40fps	640x480: 88.45fps 800x600: 80.72fps
Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 114.02fps 800x600: 183.80fps 1024x768: 73.59fps	640x480: 107.27fps 800x600: 70.48fps
Quake II (QUAKE II PERFORMANSI)	640x480: 64.0fps 800x600: 60.0fps 1024x768: 44.2fps	640x480: 56.6fps 800x600: 41.0fps



Daha ucuz fiyatına rağmen iyi bir kart bu. Umarız daha büyük firmalarda bu düşük fiyat trendini yakalar.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 12MB Voodoo2'lerde gördüğümüz en düşük fiyat, hemde açık farkla.

EKSİLER: Kontrol aracı kartın saat hızının Windows üzerinden ayarlanmasına izin vermiyor.

SONUÇ: Acaba Best Data 269$ yerine yanlışlıkla 169$ mı koydu? Muhtemelen değil ama daha hızlı bir tane (belki de iki) istiyebilirsiniz.

Hercules Terminator 2X/i



Son Hercules kartı iyi ama piyasadaki en iyi değil.

Üretici Firma: Hercules www.hercules.com

İthalatçı Firma: Multimedya, (0 212) 212 98 50

Fiyatı: 140$ (8MB'LIK VERSİYON)

Bu aynı eski şarkı: Birileri yeni bir sıkı grafik çipi geliştirir ve tüm büyük video kart üreticileri onun üzerine bir ürün kurmak zorundadır. Intel'in birleşik 2D/3D çipi i740 bu eğilime devam etme izinde görünüyor. Bu ay, Terminator 2X/i olarak adlandırılan, i740 tabanlı yeni bir Hercules kartımız var. Ve incelediğimiz diğer iki i740 kart gibi, oldukça yetenekli bir grafik kartı.

i740, Real 3D ile Intel'in, ortak girişimince yaratıldı. Ve amaç AGP veriyolu'nun şu anki formunun (AGP 2X) tüm avantajlarını kullanan ikinci kuşak tarzda kaliteli bir 2D/3D birleşik grafik çözümü geliştirmekti.

2X/i'nin kurulumu denenirken sorun çıkmadı. 230Mhz Ramdac'ı ile 2X/i 256 renkte 1600x1200 kadar yüksek bir 2D çözünürlüğüne ve titreşimsiz 85Hz tazeleme oranına sahip. Yani bu çözünürlükte rakipleri kadar renk üretemiyor ama şu anki i740 kartlar grubunu (Real 3D'nin ki dahil) geçiyor. Pratikte çözünürlük 1024x768'in üzerine zorlandığı zaman çoğu oyuncu için oynanamaz olsada, 2X/i'nin 3D modunda 2D'deki kadar çözünürlüğü işleyebildiği varsayılıyor.

Benchmark puanları toplamda en az diğer i740 tabanlı kartlarlar kadar iyi; bir ay önce bu onu çok iyi bir pozisyona getirebilirdi. Ancak şimdi Matrox'un yeni Mystique G200'ünü gördük; 2D/3D arenasının yeni şampiyonu doğdu (en azından gelecek aya kadar). Bu Hercules Terminator 2X/i'nin yeri yok demek değil; 99 dolarlık son kullanıcı fiyatıyla muhtemelen Matrox'un kartından daha ucuza satılacak ve neredeyse bir o kadar hızlı.

Biz baskıya girerken, Terminator için OpenGL sürücüleri hazır değildi (bir başka eski hikaye); bu arada Hercules'dekiler sürücü güncellemesini sunana dek Intel'in referans sürücülerinin 2X/i'de de işe yarayacağını söylüyor.

bootMark'lar

BOOTMARK	Pentium II 266
X (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 73.11fps 800x600: 65.13fps 1024x768: 46.43fps
Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 67.03fps 800x600: 41.34fps 1024x768: 25.62fps
Quake (OPENGL OYUN PERFORMANSI)	320x200: 61.2fps 640x480: 29.3fps
Duke Nukem 3D (TESTS DOS OYUN PERFORMANSI)	640x480: 61fps 800x600: 40fps
MDK Perftest (DIRECTX PERFORMANSI)	129

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 2D/3D hızlandırıcı için iyi bir tek slot çözümü; AGP 2X'i destekliyor; oldukça iyi bir fiyat taşıyor.

EKSİLER: Artık mümkün olan en hızlı 2D/3D kart değil; genelde 1,024x768 çözünürlüğün üzerine çıkıldığında oyunlar oynanamıyor.

SONUÇ: 99$'a yinede fiyatı için harika bir kart.

Altec ADA305 USB Speakers

Üretici Firma: Altec Lansing
www.altecmm.com

İthalatçı Firma: Yok

Fiyatı: 199$ (ABD FİYATI)

Geçen sayıdaki gerçek digital audio yazımızda belirttiğimiz gibi, Altec Lansing, Windows98'in içindeki yeni veriyolu desteğin öngörüsüyle USB donanımlı hoparlör üreten, az sayıdaki firmadan biri. Ancak ADA305 USB portlarını bilgisayar çıkışlarından biri olarak kullandığından, anladığımız kadarıyla "Gerçek Digital Audio" değil.

ADA305 sistemi geleneksel sistemler gibi çalışıyor; ses kartınıza standart küçük bir stereo jak ile bağlanıyor ve onun standart analog sinyallerini güçlendiriyor. USB bağlantısı yalnızca hoparlörleri PC'nizdeki bir ekran arayüzü ile kontrol edebilmeniz için var. Kullanıcı kılavuzu, ADA305'in subwoofer'ında yer alan Dolby Pro Logic Surround çözücüsünü kontrol etmek için USB portunu ve ekran arayüzünü kullanmanızı tavsiye ediyor. Ama gerçek, Pro Logic ve stereo mod arasında geçişi sağ tarafınızda bulunan hoparlör üzerindeki daha geleneksel ayarlar ile kolayca yapabileceğiniz.

Terimin en zayıf anlamıyla, ADA305 digital audio hoparlörü olarak tanımlanabilir çünkü Pro Logic DSP çevrimi PC'nin gürültülü ortamı dışında yapılıyor. Ancak hala ses kartınızın analog ses sinyallerini kullanıyor. PC'nin kasasını ses kartı ile paylaşan tüm parazit kaynaklarınca bozulabilecek sinyaller. Bizim gördüğümüz kadarıyla, gerçek digital audio hoparlörleri sadece USB bağlantısını kullananlar. PC'den sadece dijital ses sinyallerini (parazitlerden etkilenmeyen) alan ve onları tamamen PC dışına çıktıktan sonra sese çevirmek için kendi içinde kurulmuş dijitalden analoğa çevirmci (DAC) kullananlar.

Şüphesiz güzel bir görüntü ancak ADA305 pek çok anahtar alanda başarısız.

Standart bir üç hoparlörlü sistem iş görsede, ADA305'inki daha iyi olabilir. Her iki kolonda yer alan 3"lik hoparlörler arasında bölünmüş 20 watt (RMS) güç ve subwoofer için ilaveten 20 watt ile bir güç bolluğu var. 305'ler ses bozulması olmadan oldukça yüksek bir ses düzeyine ulaşabilirler. Ne yazık ki kolonlardan gelen ses, çok daha parlak ve derin olduğundan cansız ses reprodüksiyonu sizi onu açmaktan alıkoyabilir. Subwoofer'ın kendisi oldukça zengin bass üretiyor; ama keşke ona stereo hoparlörlerdense bir saatli radyo eşlik etseydi. 199$'a daha iyisini bulabilirsiniz.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: İyi subwoofer; USB portlarını herhangi bir şey için kullandığını gördüğümüz ilk hoparlörler ("gerçek digital audio" olmasalarda).

EKSİLER: Kendisine göre fazla bir fiyatı var; oldukça zayıf ses reprodüksiyonu.

SONUÇ: Çekici ekran arayüzünün budalası değilseniz, yarı fiyatına daha iyi ses veren hoparlörler bulabilirsiniz.

PCWorks FourPointSurround Speakers

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Üretici Firma: Cambridge Soundworks, Inc.
www.hifi.com

İthalatçı Firma: Multimedya, (0 212) 212 98 50

Fiyatı: 126$

Camridge SoundWorks, kendini fantastic son teknoloji bilgisayar hoparlörlerinin üreticisi olarak kanıtladı. 150$'lık SoundWorks ve 250$'lık MicroWorks sistemleri bu hasatın kaymağıydı. Geçen sene Creative Labs ile bir ortaklık PCWorks isimli kelepir bir Cambridge sistemiyle sonuçlandı. Diğer Cambridge sistemlerinden daha küçük kolonları, daha küçük bir subwoofer'ı ve daha az gücü var. Ama mağazalarda 126$'a satılıyor ve çok iyi ses veriyordu. Şimdi Cambridge ve Creative çok daha büyük bir pazarlık ile kendilerini zirveye taşıdılar.

Orjinal PCWorks'ün 126$'lık fiyatında sabit kalarak PCWorks FourPointSurround, pakete iki kolon daha ekliyor ve sistemi dörde tamamıyor. İlave kolonlar, sistemi Creative'in Sound Blaster PCI'ı ve Sound Blaster Live!'ı ya da Diamond'ın Monster Sound MX200'ü (bu sayıda incelenen) gibi dört hoparlör desteği olan 3D ses kartları için ideal hale getirerek, surround yerleştirmesinde arka hoparlörler olarak kabul ediliyor.

FourPointSurround sistemi orjinal PCWorks ile aynı ses kalitesini sunuyor. Bunun anlamı Cambridge'in daha büyük daha pahalı sistemlerinin kalitesini yakalayamadığı ama genelde 126$ yada daha ucuza bulabileceğiniz diğer hoparlörlerin tozunu attırıyor. Dört kolonun herbiri 3.5 watt RMS ve subwoofer da 10 watt gücünde. Yani FourPointSurround sistemi sizi odanın dışına fırlatmasada, çoğu oyuncunun zevki için yeterli güce sahip. Dört kanal Surround sesi destekleyen bir ekran kartı ile (ve kartı destekleyen bir oyun), sistemin yarattığı pozisyonel ses efektleri çok etkileyici. Arkanızdan geldiği varsayılan bir ses gerçekten arkanızdan geldiğinde, Jedi Knight ve Unreal gibi oyunlar daha sarıcı hale geliyor.

PCWorks FourPointSurround sistemi arka ayakları yükseltmek için iki tripod da içeriyor.

Birinci sınıf 3D Audio'ya geçmek istiyorsanız, dört hoparlör istemelisiniz. FourPointSurround bunu sunuyor ve onu fiyatının asla yakalayamayacağı, bir ses kalitesi ile destekliyor. Ayrıca orjinalide artık daha ucuza satılıyor. Bu her ikisinide muhtemelen en iyi PC ses tercihi yapıyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: İki kat maliyeti olan hoparlörlerden daha iyi ses veriyor; gerçek dört hoparlör surround daima bir iki hoparlör çözümünden iyidir.

LOWS: Cambridge'in diğer daha pahalı modelleri kadar güçlü ve mükemmel değil.

SONUÇ: Tüm o yüksek kalite ses daha küçük bir ambalaja ve hatta daha küçük bir fiyata sıkıştırılmış.

DONANIM

Teknik Sorular ve Cevaplar

3D hızlandırıcılar kafanızı karıştırıyor değil mi? Ama tasalanmayın. Sorularınız ve cevaplarınız burada!

S **Derginizi İngilizce haliyle bile takip eden biri olarak ne kadar mutlu olduğumu belirtmek istiyorum. "A-la-luna"mız bittikten sonra sorularıma geçiyorum.**

Benim P-120, 32MB Ram, Monster 3D II (8MB) bir sistemim var. P-200 MMX'i olan arkadaşım Forsaken'da benim kadar performans alamıyor. Bu 3Dfx ne büyük bir meretmiş meğer.

Gerçek Dos'ta (Win 95'teki değil) CD-ROM sürücüsüne geçemiyorum (D: sürücüsü). Ne yapmalıyım. CD-ROM' um 32X Creative Infra. Yine gerçek Dos'ta exit yazarsam Win'e geçmem gerekirken bilgisayar resetleniyor. Ne iş?

Win95'te ki dll hatalarına bir çözüm yok mu? Genelde oyunlarda çıkıyor; Ultimate Race'de glide2x.dll hatası vermişti. Bende glide'lı tüm dll'leri bir diskete çekip sildim. Oyun çalıştı ve şimdiye kadar sorunum yok. Peki bu dll dosyasına ihtiyacım olacak mı?

Windows 98'in sorunlu olduğunu duydum. Sence almaya değer mi?

— Nubar Terziyan, İstanbul

C Her şeyden önce "A-la-luna" için teşekkürler. Bir 3Dfx karta sahip olman oyunlara nasıl bir ciddiyetle baktığını gösteriyor. Elbette bunun meyvelerini alman hepimizi sevindirir.

Gerçek DOS'tan kastetiğin açılışı F8 ile keserek girdiğin Command Prompt. Eğer burada D sürücüsünü göremiyorsan bunun sebebi ya CD-ROM'un Dos sürücülerinin yüklenmemiş olması ya da autoexec.bat dosyasında yükleme komutunun bulunmaması. Yapman gereken her şekilde Creative CD-ROM disketinden tekrar sürücünü yüklemek. Exit komutuna gelince bu sadece Dos'a, Win95'den geçmişsen çalışır. Aksi halde yeniden başlatması doğaldır. Çünkü Win95 açılışta tam olarak kurulmak ister.

Win95'in .dll (uygulama uzantısı) hatalarını düzeltmek genelde pek mümkün olmaz. Emin olabilirsin ki Microsoft'un genel merkezinde bile Çin'in nüfusu kadar .dll hatası vardır. Ancak sana şunu söyleyebilirimki kötü bir iş yapmışsın ve bu sorun olabilir. Çünkü Glide 3Dfx'in tescilli protokolü ve .dll dosyaları silindiğinde çalışmaz. Bunun anlamı ne? Yani Direct3D kullanan oyunları sorunsuzca oynamaya devam edeceksin (muhtemelen şimdiye kadar sorun çıkmamasının sebebi bu). Ama Glide'ın avantajından yararlanan oyunlar ya çalışmayacak ya da 3D kartın özelliklerinden yararlanamayacak (*Final Fantasy VII* gibi). Benim tavsiyem en kısa sürede kartının sürücülerini yeniden yüklemen. Buradan da anladığın gibi .dll sorunlarını gidermenin tek yolu kaynağını bulmaktan geçiyor. Ancak özellikle oyunlarda böyle bir sorun varsa ve kaynağını bulamamışsan DirectX'i tekrar yüklemeyi dene.

Win98 hakkında yazdıklarımız sanırım sorularına yeterince cevap olmuştur. Ancak burada baş başayken daha da açık konuşabiliriz. Açıkçası ben üçüncü servicepack'i çıkmadan bir terfiyi düşünmüyorum ve terfi etsem de İE 5.0 ve Active Desktop'tan uzak durmayı planlıyorum (donanımcılar böyle oyuncakları sevmez). Özellikle senin eski bir sistemin olduğundan ve Win98'in AGP ve USB gibi yeni donanım tipleri için desteğine ihtiyacın olmadığından Win98'e vereceğin parayı donanıma ya da yeni oyunlara harca derim.



"Dur bakalım ahbap! Yaşlı kemiklerimin yeni 3D kartına dayanacağından emin değilim."

S **Öncelikle gerçek bir oyun dergisini Türkiye'ye getirdiğiniz için tüm PC Gamer editörlerini ve kurucularını tebrik etmek istiyorum. Bizden gereken desteği alabileceğinizden emin olabilirsiniz. Sorularıma gelince: Sizce NVIDIA Riva-128 chipset'li bir AGP ekran kartında Voodoo performansını yakalayabilir miyim? NIVIDIA chipset'li kartların Quake II'de driver probleminin olduğu doğru mu?**

Bir arkadaşımın 166MMX işlemcisini 200MMX hızında kullandığını duydum sizce bu mümkün mü? Mümkünse nasıl yapabiliriz?

Bazı 33.6K modemlerin herhangi bir upgrade gerekmeden sadece software desteğiyle 56K'ya çıkarılabildiğini duydum bu gerçekten mümkün mü?

Creative CD-ROM'ların gerçekten kopya CD'leri okuma sorunu var mı?

Sorularım bu kadar. Size yayın hayatınızda başarılar diliyorum. E-mail'leri yayınlıyor musunuz? Bilmiyorum ama yine de şansımı denemek istedim. Çünkü gerçekten PC Gamer gibi bir dergide Mektubumu görmek beni çok sevindirir. Şimdiden teşekkürler.

– Yiğit Coşar, E-mail yoluyla

C Umarım mektubunu dergimizde görmek seni mutlu etmiştir. Burdan bizim bu dergide yazmaktan ne denli mest olduğumuzu anlatmama gerek yok sanırım.

Bir NVIDIA Riva-128, Voodoo Graphics chip-



Bize göre Oyun Makinası, şu an raflardaki her oyunun altından kalkabilecek konfigürasyonu olan, sıkı, satın alınabilir bir oyun PC'sini temsil etmekte. Teorik olarak bir Oyun Makinası'nın maksimum fiyatı 2500$'dır. Ancak piyasada bunu çok daha ucuza bulabilirsiniz. İşlemciyi oyunların son zamanlarda artan minumum sistem gereksinimlerini göz önüne alarak 233Mhz olarak belirledik. Ancak eski 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı 3D hızlandırıcıyı tercih ettik. Yeni Voodoo II gerçekten çok ateşli bir çipset ama Voodoo Graphics hala çoğu oyun için çok güçlü.

- Intel Pentium 233 MMX
- 32MB EDO RAM
- NIVIDIA RIVA 128 kartı veya 128 bit 2D grafik kartı
- 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı 3D hızlandırıcı
- 4GB IDE hard disk
- 16X CD-ROM sürücüsü
- Sound Blaster ve/veya pozisyonel ses kartı
- 17" SVGA monitör, .26 çözünürlük
- Multi-player gamepad (Gravis Gamepad Pro veya Microsoft SideWinder)
- 56K Modem

set'inin performansını yakalayabilir. Bu, kartın markasına göre de değişir. Ancak bir Voodoo2'yi yakalayamayacağı açık. Bunun yanında Riva-128 TNT piyasaya çıktı ve çok şeyler vaat ediyor.

Bahsettiğin sorun Riva-128'lerin OpenGL desteğine sahip olmaması. *Quake II* bu protokolü kullandığından bu sorun gerçekten var. Ancak Riva-128 TNT'lerde böyle bir sorun kesinlikle olmayacak.

Arkadaşının yaptığı iş çok bilinen overclock metodu. Yani işlemci saat hızını yükseltmek. Bu işlem cidden işe yarıyor ama sık kilitlenmelere de sebep oluyor. Gerçi Voodoo kartlarda bu işlemin yapılmasına pek karşı değiliz ama söz konusu olan CPU olunca işler değişiyor. Çünkü CPU'nun fazla ısınması daima büyük bir tehlikedir (çok büyük). Benim mantığım belki fazla düz gelebilir ama "Atı çok koşturursanız ölür". Yani tavsiye etmiyorum.

Modemlere gelince, eğer tüm donanımlar küçük üç kağıtlar ve yazılımlarla geliştirilebilseydi donanım geliştiricileri işsiz kalırdı. Evet böyle programlar var ama ne denli başarılı oldukları tartışılır. Ben bu tip yazılımlardan uzak duruyorum. Bunun yerine elinizdeki tüm donanımların sürücülerini takip edip en yeni çıkanlarını kullanmak daha sağlıklı.

Creative CD-ROM'ların eski versiyonlarında böyle bir sorun vardı. Yani CDR dediğimiz kaydedilebilen CD'leri görmeyebiliyordu. Hala 4X Creative'lerine bu CD'leri gösteremediğinden saçını başını yolan arkadaşlarım var. Ama şu an piyasada olan Infra'larda böyle bir sorun yok. Kısacası sorun gitti ama dedikodusu kaldı.

S Benim sorum 3Dfx kartı gerekli mi? Yani mutlaka alınmalı mı? Benim bilgisayarımın özellikleri PII 266 16X CD-ROM 32MB RAM 4MB Ekran kartı 2.5 MB HDD'im var. Sizi çok seviyorum. Lütfen sorumu yanıtlayın.

– Sinan İlmek, İzmir

C Gün geçtikçe iyi bir modemi ve 3D hızlandırıcı kartı olmayan sıkı bir oyuncunun, silahsız bir askerden farkı kalmıyor. Ama bunlar ucuz oyuncaklar değil ve özellikle parasına kıyıp yeni bir PII sistem alan biri 3D hızlandırıcı için ayrıca masrafa girmek istemeyebilir. Hele hepimizin oyunlara aynı tutkuyla bağlı olmadığı düşünülürse.

Aslında şu an 3D oyunlar piyasanın tümüne sahip değil. Ama gelecek yılın sonunda hemen hemen bu hale gelecek gibi görünüyor. Gerçi bu oyunları iyi bir işlemciniz varsa "software only" modunda oynayabilirsiniz. Ama her oyunda bu mod yok ve Voodoo II'si olan arkadaşlarınız çok daha düşük konfigürasyonlarda bu oyunu çatır çatır oynarken siz o muhteşem işlemcinizle tekleyebilirsiniz.

Ama durum çok vahim değil. En azından şimdilik bir 2D/3D kart almak mantıklı. Çünkü bu kartları tercih ettiğinizde ayrıca ekran kartı almak zorunda kalmazsınız. Ve ilerde sisteminiz günün oyunlarının gerisinde kalırsa 2D/3D kartınızı daha iyi bir 3D hızlandırıcı ile destekleyebilirsiniz.

Sonuçta Pentium sınıfı eski bir sistemi olanlara cevabımız basit: vakit kaybetmeden bir 3D hızlandırıcı edinin. Ancak yeni ve daha güçlü bir sisteme sahip olanların acele etmesine gerek yok. Tabii "ben sıkı bir oyuncuyum bilgisayarım tam bir oyun canavarı olmalı" diyorsanız, bugüne dek beklediğiniz hata.

S PC Gamer'ın Türkiye'ye gelmesi beni çok sevindirdi. PC Gamer'ı ilk defa Amerika'da almıştım. O zaman bile düşünmüştüm birilerinin bu dergiyi Türkiye'ye getireceğini. PC Gamer'ın bu sayısını şimdiden bitirdim.

Kendime bir Voodoo2 alacağım. PC Gamer'ı okumadan önce Monster 3D II'yi alacaktım. Ama yeni bir kart çıkmış; adı Wicked 3D, Monster'dan daha iyiymiş. Bu tam olarak gerçek mi? Herhalde ben ekran kartını bu ayın sonunda alacağım. Fakat en iyisi hangisiyse onu alacağım; bu yüzden bekliyorum. Wicked 3D mi Monster mı; sizce hangisi? Yoksa ayın sonunda daha iyilerde mi çıkacak? Off, ne karışık insanın kusası geliyor...!

–Ali, E-mail yoluyla

C Evet artık bir 3D hızlandırıcı almaya karar verdik ve ne olacağını düşünüyoruz.

Hissettiklerini anlayabiliyorum; çünkü 3D piyasası gittikçe karışıyor ve artık piyasada kaç Voodoo2 kart olduğunu bizde bilmiyoruz. Neyse ki işin bir de kolay yanı var: Birbirlerinden bir farkları yok. Evet Wicked 3D'nin "Re2Flex3D" isminde bir gelişmiş sürücüler sözü var. Ama bu henüz gerçekleşmedi ve bu piyasada vaatte bulunmak çok kolay; ancak yerine getiren pek yok. Ayrıca bildiğim kadarıyla Wicked 3D'nin bir ithalâtçısı yok ve bulmak çok güç.

Tabii işin bir diğer yanı da kartların sürekli ucuzlaması. Şimdi heyecanla Best Data Arcade'in (bu sayımızda inceledik) ülkemize gelmesini bekliyoruz. Çünkü neredeyse $100 daha ucuz ve bu karttan iki tane alıp SLI modunda bağlamak yani Voodoo2'yi ikiye katlamak (bu sizi aldatmasın tam iki kat performans anlamına gelmiyor) artık bir servete mal oluyor. Tabii kaderimiz OEM ithalatçılarının elinde.

Daha iyileri mi çıkacak ? Elbette NVIDIA Riva-128 TNT'nin Voodoo2'den iyi olacağını söylüyor (ama söylüyor!). Şimdilik bu konuda bir yorum yapmıyorum; bunun doğruluğunu gelecek sayıda Diamond Viper 550'yi testten geçirdiğimizde göreceğiz. Eğer NVIDIA iddialarında haklıysa 3D hızlandırıcı piyasası alt üst olabilir. Çünkü herkes 3Dfx'in tekelinden sıkıldı ve beyaz atlı prensini bekliyor.

Sanırım mideni biraz daha bulandırdım. Öyleyse biraz toparlayalım. Evet Diamond Monster 3D II çok iyi bir kart ve şu an Türkiye koşullarında en güçlüsü. Ancak piyasa şu ara çok hareketli ve fiyatlar hızla düşüyor. Eğer sen de bu konuda dikkatli olmak istiyorsan ve sonradan pişman olmaktan korkuyorsan biraz daha sabret. Bunun hiçbir zararı olmaz, en kötü ihtimalle aynı kartı daha ucuza alırsın. Ama yeter kartımı istiyorum noktasındaysan Monster 3D II iyi bir seçim.

Yardım mı Gerekli ?

Bir donanım sorununuz ya da yorumunuz varsa, bize yazın:

Donanım, *PC Gamer-Türkiye*, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul

ya da e-mail atın:

hitegitim@aidata.com.tr

Sözlük

Sözlük, her ay Donanımda görünen kimi okuyucular için yeni veya karmaşık olabilecek terimleri açıklıyor.

Dolby Pro Logic
Doby Laboratories tarafından yaratılan, kodlanmış bilgileri sol-ön, orta, sağ-ön ve arka (etrafı saran) hoparlörlere ayırarak gerçek çevrede olunduğu hissini taklit eden, beş hoparlörlü bir surround sistemi. Dolby Pro Logic, zaman ve yönü, sesin gerçek çevrede algılandığı gibi dinleyenin kulağına ulaşması için geciktirerek çalışıyor.

DSP
Dijital form'a çevrilmiş, ses ve video gibi, analog verileri yönetme metodunu ifade eden, *Digital Signal Processing*'in kısaltması. İsim olarak kullanıldığında, DSP digital sound processing anlamına gelir, bu DSP'lerin içindeki matemetiksel işlemleri yerine getirmek için tasarlanmış özel bir yardımcı işlemci çipi tipidir. Çoğu DSP programlanabilir, bunun anlamı ses, resim ve videoyu da içeren farklı veri tiplerinin yönetiminde kullanılabilinir.

RAMDAC
Random Access Memory Digital-to-Analog Converter'ın kısaltması, ekran kartlarında bulunan bir çip. RAMDAC'ın rolü dijital olarak kodlanmış görüntüleri, monitörde gösterilebilir analog sinyallere çevirmek. Bir RAMDAC gerçekte dört bileşenden oluşur; görüntünün renk tablosunu saklamak için SRAM hafıza ve üç tane dijitalden analoğa çevrimci (DAC'lar), monitörün kırmızı, yeşil ve mavi elektron tabancalarının her biri için bir tane.

RMS
Root Mean Square'in kısaltması. Bu bir hoperlör setinin kabul edilebilir distortion düzeyi ile sürekli olarak üretebileceği ortalama güç değeri. RMS yeni bir hoperlör seti alırken güç çıkışı anlamında için bakmanız gereken şey.

PMPO
Peak Music Power Output'un kısaltması, bu bir hoperlör setinin sadece kısa bir zaman periyodunda üretebileceği en yüksek güç değeridir ve genelde ses kalitesi hesaba katılmadan ölçülür. Pek çok firma hoperlörlerini daha güçlü göstermek için, endüstri standardı RMS değeri yerine PMPO değerini kullanır ama bu değer özünde değersizdir.

Devir Teslim Nedeniyle Yarı Fiyatına!



ok yok, bu böyle olmaz. Bundan sonra yazıları son ana bırakmak yok (drilong!). Her ay çok çalışarak tam zamanında teslim edicem (dronk!). Böyle saçma sapan geyikler de olmayacak, okuyucularımı bilgilendirmek için çaba harcayacağım (kütenk! ÇOOTT!). O kadar mı kötü yaa? Yalan makinesi bile mi dayanamadı? Neyse buluruz bir yolunu...

Efendim, öncelikle belirteyim. Sanırım Uzatma Dakikaları'nı devralmış bulunuyorum. Bundan sonra aylık saçmalık dozunuzu benden alacaksınız. Bilenler bilir, saçmalık dendi miiiiii.....her neyse. Yani bu işi rahat rahat kıvıracam hiç şüpheniz olmasın. O kadar iyi kıvırıcam ki ileride dergiyi falan bırakıp kariyerime oryantal olarak devam etmeyi düşünebilirim (Sulukule uygundur di mi? Uygundur uygundur).

Tabii ki "kes geyiği de add-on falan anlat" diyecek muhtelif denyolar da olacaktır, onlar hemen bunu okumayı bırakıp yan sayfadaki kutuya geçebilirler. Ama eğer RPG'lerden, RTS'lerden, ABC'lerden, OMO'lardan (höt! reklam yok) (peki abi, tıss!) falan biraz kafanızı kaldırmak istiyor, "ben patch falan istemiyorum, yalnızca konuşacak birini istiyorum, kimse beni anlamıyor, hayat bomboşk" falan bunalımları içinde yuvarlanıyorsanız o zaman okumaya devam edin. Biraz kafanız dağılabilir (kalaşnikofla tabii nihohahoahoaaaaa!)

Herşey bir yana, yeni patch açıklamalarını o meşhur kutuda bulacaksınız, iyi hoş ama benim o patch bozuntularına birkaç çift lafım olucak (saydım 23 çiftmiş). Eskiden *Doom* ya da işte *Doom 2* patch'leri falan çekip yüklerken hatırlıyorum da onlar gayet küçüktü, böyle 300K-500K falandı. Şimdikiler işi çok abarttılar, Diablo v1.07 patch'i tam 1.5M, bazıları 2-3MB falan oluyor. Kardeşim yuh denen birşey var yani. O eşşek kadar dosyayı yükleyene kadar gider aynı oyundan bir tane daha alır, çift CD-ROM sürücüyle çalıştırırım, daha hızlı olur (ne demekse bu da).


Cüneyt Halu

Patch'ler bazı durumlar dışında aslında o kadar da gerekli değil. Oyanışı çok etkileyen bozuklukları gidermek tabii ki yararlı, ama ruhumun bile duymadığı üç beş tane bug'ı düzeltmek için oyunun dizinini 1MB şişiren o dosyacıklara bazen dayanamıyorum (silesim geliyor, daral geliyor, timsah gidiyor). Ama itiraf ediyorum, *Diablo v1.07*'yi çıktıktan bir gün sonra indirmiştim. Acıma dolu çığlıklarınızı duyar gibiyim: "vah yavrıııım, gencecik yaşında *Diablo*'ya gaptırmış gendini, vermiş ruhunu şeytana, zaten Slayer konserine de gidiyor, kesin satanis bu vıy vıııy!" Söz veriyorum geçecek, artık zaten oynayamıyorum, monitörüm elvermiyor. Amaaan, baymaya da başlamıştı zaten (aylar oldu, artık baymalı zaten). Evet, bunu da geçtik. Haa bir de *Dune 2000* hevesimi kursağımda koduğu için sevgili monitörüme son bir kez daha içtenlikle (aman da hanimiş ÇAAATT!) sarılıyor ve arkadan fişini çekiveriyorum! Çok zevkli gelmişti ama ancak bir hafta falan oynayabildim. Şimdilik bilgisayarım sadece daktilo görevi görüyor. Neyse yakında yeşil sahalara (o eskidendi ya, artık monitörler renkli) dönücem.



Doom'u en son v. 1.9'da bırakmıştım. O zamandan bu zamana kendisinden bir haber alamadım


Şu anda Diablo'nun v. 1.07'sini oynuyorum. Evet hala oynuyorum!

Sanırım Uzatma Dakikaları'nı devralmış bulunuyorum. Bundan sonra aylık saçmalık dozunuzu benden alacaksınız.

Size küçücük bir öneri: "son versiyon manyağı" olmayın. Yani gerçekten patch üstüne patch yükleyerek hard diskinizi gereksiz dolduruyorsunuz ve elinize çok da fazla bir şey geçmiyor. Tabii hala benim gibi P133, 540 MB harddiskle sürünmüyor da 3-4GB'lık canavarlarla gönül eğlendiriyorsanız o başka. Ama bir süre sonra ipin ucu kaçabiliyor.

LucasArts'ın artık kabak tadı vermeye başlayan Star Wars serisi için piyasaya sürdüğü bir paketi anlatmak istiyorum biraz. *X-Wing vs. TIE Fighter: Flight School* adlı bu pakette 14 yeni görev ve 9 uzay gemisi bulunuyor. En önemli özellik olarak Direct 3D desteğini gördüm, ayrıca bazı dokular geliştirilmiş ve ek ışıklandırma efektleri konmuş. Kötü yanları ise *XvT* nin tam sürümüyle uyumsuzluk ve diski multi-player için kopyalama imkanı olmaması. Aslına bakarsanız bir demodan fazlasını pek sunmuyor. Değişiklikleri yan sayfada görebilirsiniz.

Sırası gelmişken şunu da konuşalım: şimdi ben bunları yazarken iyi hoş patch'ler, add-on'lar falan gırla gidiyor. Ama ben bunların Türkçe'lerini kullanma taraftarıyım (GS'nin bile taraftarı değilim, ama bunun taraftarıyım). Çünkü hiç sırıtmayan gayet güzel laflar var bunların yeri-

ne: patch'e "yama" ve add-on'a da "eklenti" deniyor ve bence kulağı hiç tırmalamıyor. Zaten birçok sözcüğün dilimizde kullanılmaya başlanması böyle oldu. Zamanla, kullana kullana alışıldı. Mesela 3D shooter için geçen sayıda dönen geyiği okuduysanız "üç boyutlu vurucu" gerçekten iğrenç, daha iyisi bulunana kadar 3D shooter kullanılmalı bence. Ama "yama" ve "eklenti" oturmuş sözcükler ve anlam kaybı yok. Burada size de çok iş düşüyor, benim neleri kullanmamı istediğinizi, dergide genel olarak dil konusunda düşüncelerinizi (en önemlisi kendi özgün fikirlerinizi) kesinlikle bize yazın. Adresi biliyorsunuz: Barış Manço Moda (pşşşt ne güzel gidiyordu, cıvıtmaa!) Tamam tamam, dediğim gibi her konuda ama her konuda bize yazmaya devam edin. Adresi biliyosu...(küt! peki abi tıss...)

Derginin dili konusu gerçekten çok önemli, okurken dan dun duvara tosladığınız bir dergi istemezsiniz herhalde. Biz burada gerçekten (gerçekten!) çok ince eleyip sık dokuyoruz ve inanıyoruz ki her ay dergi daha bir oturacak, kendisini bulacak. Sizin de bu konuda eleştiri ve önerilerinize her zaman açığız.

(-Yaa bu salağın konusu patch'ler falan diil mi? Neler saçmalıyo?

-Ben de anlamadım. Biraz daha bekleyelim, düzelmezse gireriz herife...)

Eveet bu kadar ciddiyet yeter, çok da ciddiydik ya... Hamiyet getir kızım ordan sürahiyi! Hah, dök bakiim şimdi üstümüze başımıza. Oldu işte sulandık cıvıdık, devam edebiliriz yola.. Ne diyorduk? Haa evet, şimdi abi geçen gün yolda gidiyorum bi bakt...DONK! Allah sayfa bitmiş yaaa! Neyse gelecek sefere kaldı o zaman geyikler, şimdilik karacalarla idare ediceksiniz. Gelecek ay görüşürüz.

(-Dur bakalım iyi toparladı, hadi bu seferlik affedelim.

-Peki abi.)

PCG

BUG PATCH'LERİ*

Battlezone v. 1.31 **(Activision):** Oyundan çıkınca Windows CD sesi köklenmiyor. Artık bir 3Dfx kartı kullanıldığında görev yüklenirken ekran kararmıyor. 640x480'den yüksek çözünürlükler seçildiği zaman çıkışta artık kaydediliyor. Active Movie'nin bazı versiyonlarını kullanan makinelerde çalıştırıldığında oyun artık kilitlenmiyor. Daha birçok yenilik var. *BZPAT131.ZIP*

Jane's F-15 v. 1.12F **(Jane's Combat Simulations):** Bazı makinelerde radarda ufuk çizgisi hakkında beklenmeyen bölge yüksekliği verisi gelince ortaya çıkan çökmeler giderilmiş. Daha birçok düzeltme var, bunların tam listesini .ZIP dosyasındaki PATCH.TXT dosyasında bulabilirsiniz. *F15V112F.ZIP*

Might and Magic VI v. 1.1 **(3DO):** Bazı Cyrix sistemlerde, yardımcı Cyrix programlarını (686_p.exe ya da cpuiden.exe gibi) çalıştırmak artık gerekmiyor. Oyuncuların görevleri ne yollardan tamamladıklarını etkileyen bazı sorunlar da giderilmiş. Daha birçok değişiklik var. Kaydetmiş olduğunuz oyunları güncelledikten sonra da tam uyumlulukla kullanabiliyorsunuz. *MM6V11.ZIP*

Panzer Commander v. 1.1 **(SSI):** Bir ton düzeltme ve ekleme var; bunlara düzgün biçimde yol bulabilme, otomatik pilot kullanabilme, fren yapabilme ve daha birçok özellik de dahil. *PZCV1_1.EXE*

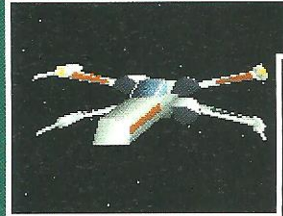
Pax Imperia: Eminent Domain v. 1.071 **(THQ):** Düşey hizalanma emrinin yerine getirilmemesi hatası düzeltilmiş. Bir dövüşçü üssüne, kendiliklerinden saldırıyı durdurmasını artık hatasız olarak emredebiliyorsunuz. Multi-player kaydetme özelliği eklenmiş. Komut satırına sesleri kapamanızı sağlayan nosound düğmesi eklenmiş (Windows NT altında daha sağlam). Bazı makineleri çökerten modem tanıma kodu ayarlanmış. *PAX IMPERIA UPDATE.EXE*

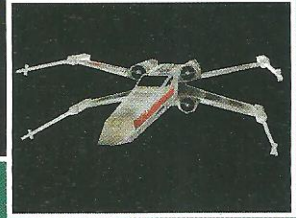
Pharoh's Ascent Update **(Ambertec):** DirectX ve bazı ses kartları arasındaki uyumsuzluklar gideriliyor ve ipuçları artık daha hızlı veriliyor. Ek bilgiler ve kurulum ayrıntıları için README.TXT dosyasına bir göz atın. *PAUPDATE.ZIP*

*BU PATCH'LERİN HEPSİNİ *CD*'DE BULABİLİRSİNİZ!

Önce & Sonra

Bu resimler, geliştirilmiş *X-Wing* grafikleri ile eskileri arasındaki farkları gösteriyor. Yeni paket eski oyunları bir güzel silip parlatıp önümüze sürmüş, ama Direct3D hızlandırması ve yeni dokular görmeye değer.

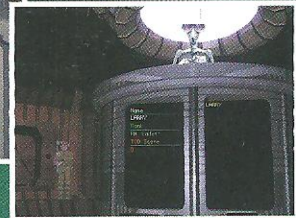


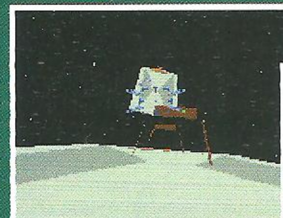


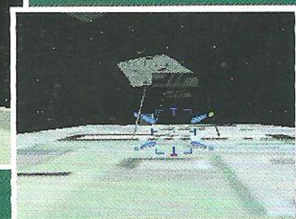
















Westwood ilk raundu kaybetti.

Hepinize merhabalar. Bakalım geçen ay yazımızı nerede bırakmışız. Evet illede multi-player demişiz ve sonra tamam ama sorunlar var diyerek noktalamışız. Peki nedir multiplayer oynamanın zolukları, neden bu kadar eğlenceli bir işe ha deyince girişemiyoruz?

Nasıl multiplayer oynanabilir? İki üç kişi aynı bilgisayarın başına geçer ve bölünmüş ekranlarda yada sırayla (hotseat denebilir) oynarlar, yada iki yada daha fazla bilgisayar null modem kablolarla bağlanır veya modem üzerinden telefor hatları yoluyla bağlanabilirsiniz, yerel bir net-work'e girmek vs gibi bize yabancı şeyleri saymıyorum.

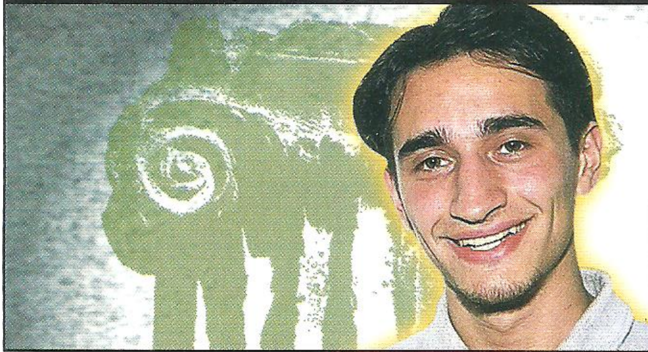
Şimdi ilk olarak şunu söyliyeyim ki aynı bilgisayar başında birkaç kişinin oynaması hernekadar multi-player tanımına dahil olsada, benim gözümde tam anlamıyla aynı şey değil çünkü karşılıklı oynadığınız kişilerin her hamlesini görnekte ve kendinizi ona göre ayarlamaktasınız o zaman nerede kaldı oyun heyecanı. Null modemle bağlanmak iyi bir yol ama size kaç farklı rakip sunar. Ya modem? Geçen herdakikayla geometrik olarak artan telefon faturasını göz ardı ederseniz fena değil. En iyisi ne biliyormusunuz? İnternet.

"Telefon faturalarından bahsederken diye diye bunu mu dedin?" diyeceksiniz doğrudur. Türkiyede internetin maliyeti aylık ortalama 30$ artı telefon parası, ve bizim standartlarımız bunun ne yazık ki çok altında. Bunun yanı sıra en iddialı internet sağlayıcılarımız bile bana kalırsa yeterli hizmet vermekten uzaklar. Ancak ne olursa olsun multi-play'in doğru adresi kesinlikle İnternet. Zaten yeni oyunların pek çoğunda multi-player özellikleri internet üzerinden oynamaya göre tasarlanıyor ve pek çok oyun tasarım şirketi çıkarttıkları oyunun multi-player oynanabileceği serverlar açmakta bunu sağlayamayan oyunlar gerekli popülerliği sağlayamama ve dolayısıyla az satma tehlikesiyle karşı karşıya.(artık yetersiz internet desteği veren oyunlara burun kıvrılıyor, incelemeler sayfamıza bir göz atın bakalım, multi-player desteği iyi olmayan oyunlar kaç puan alabilmiş.) Ancak bunun şirketlerin bir seçimi veya dayatması olarak görmemek lazım zira şirketler bu yöne oyunseverlerin isteği doğrultusunda girdiler.

Bu noktada internet üzerinden oyun oynama lüksüne kavuşamayanlar için beklemekten başka bir yol görünmüyor gibi; zira servis sağlayıcılar fiyat düşürecek gibi görünmüyorlar. Sadece 0800'lü hatların fiyatlarının düşeceği söyleniyor ama son durum nedir bilemiyorum.

Bunca laf kalabalığından sonra asıl işimize bir adım atalım: oyunlar.

Mustafa Gökalp Balkaya



Dune efsanesi yeniden doğdu ama bu seferki önceki gibi devrim yaratan bir oyun değil, baştan savma bir iş.

DUNE 2000

Westwood'un uzunca süreden beri beklenen ve adından söz ettirmeyi başaran oyunu *DUNE 2000* bir süre önce elime geçti. Frank Herbert'in efsanevi bilim kurgu kitabı Dune'a dayanan ilk oyun Cyro tarafından üretilen bir macera oyunuydu bu oyunun çıkışından iki yıl sonra 1993'de Westwood, *Dune II*'yi çıkarttı. Bu oyun ilki gibi bir macera oyunu değildi, aslında daha önceleri bilinen bir tür de değildi. Westwood *Dune II* ile yepyeni bir tür tanıttı PC oyuncusuna: gerçek zaman strateji. Dune, kitabından filmine ve oyununa efsanelerin ve ilklerin adı oldu.

Blizzard'ın *War Craft*'ı fırtınalar yaratırken Westwood *Command & Conquer* serisinden çıkarttığı *Red Alert*' le ilginin ve satışların çoğunu çalıp *War Craft*'ı gölgeledi. Sıra Blizzard'daydı ve herkes Orclar ve İnsanlar arası savaştan pek yeni bir şey ummazken, *Star Craft* özgün ve taptaze tarzıyla yerleri yerinden oynatıp, muhteşem bir başarı elde etti. Westwood buna karşılık olarak bir efsaneyi diriltmeye kalkıştı ama *Dune*'a hayat verme çabası boş çıktı. Herkes yeni birşeyler beklerken *Red Alert* motoruna, ancak önemsiz birkaç yenilikle oturtulmuş, oynanış olarak *Red Alert*'ten bile geri bir oyun doğdu sonuçta. Cafcaflı ama kısa ara sahneleri dışında, gerçek anlamda grafik olanakların hakkını veremiyor *Dune 2000*. Yapılar fena olmamakla birlikte askeri üniteler 16bit ile yapılan en kötü örneklerden biri bana kalırsa. Öyleki hareket halindeki araçlar kimi yönlerden bakılınca tanınmaz halde. Ayrıca silahlar hala araç üzerinde tutturulmuş kibritlere benziyor. Bunun yanında en büyük eksiklik silahların dengesiz ve hatta ne işe yaradıklarının belirsiz olması.Yani askeri birimler adı strateji oyunu olan bu oyunda hiçbir gerçek strateji yaratılmasını sağlayamıyor. *Star Craft*'taki "Battle cruiser" ya da "Ghost unit" lerle aşık atacak kalitede hiçbir birim yok. Hiçbir gerçek hava birimi bulunmuyor. Dolayısıyla açıkça görülen şu ki Westwood Blizzard karşısında ilk raundu kaybetmiş.

Oyunu yeterince kötüleyip, bizi bunca bekletip sonunda hayal kırıklığına uğrattığı için hıncımızı aldıktan sonra oyunun tek iyi yönüne yani multi-player ve bedava Internet server'ına geçelim. Westwood *Comand & Conquer* serisinden çıkardığı oyunlarda yaptığı gibi *Dune 2000*'e de ücretsiz bir server erişimi sağlamış. İnternet üzerinden oyunu oynamak için Westwood'ca tanınan bir takma adınız ve bir şifreniz olmalı. Bunu almanın en kolay yolu oyunun menülerinde Multiplayer seçeneğinin altındaki Internet'i seçip oyunun sizi Westwood'a bağlayıp kayıt işlemlerini yaptırmasını sağlamak. Burada e-mail adresine bedava e-mail sağlayıcılarından alınmış adresleri girmeyin kabul edilmeyecektir. Tüm formu doldurunca seçtiğiniz takma ad şifrenizle birlikte adresinize iletilecek. Aynı yolu izleyip internet oyununa girebilirsiniz. İlk seferde şifreyi girin daha sonra şifre bilgisayarınızca hatırlanacak.

Dune 2000 internette fazla rağbet görmemiş. *Command & Conquer* serverı dolup taşarken *Dune*'da en çok 10-20 kişi bulunuyor. Ancak Westwood, ilgiyi hem *C&C* serisi hemde *Dune* için oluşturduğu turnuva sistemiyle ayakta tutmaya çalışıyor ve büyük oranda başarmış.

Sonuç olarak *Dune 2000* için şu söylenebilir: daha iyi bir işiniz yoksa oynayın ama yalnızca multi-player modunda.

PCG

Haberler iyi!

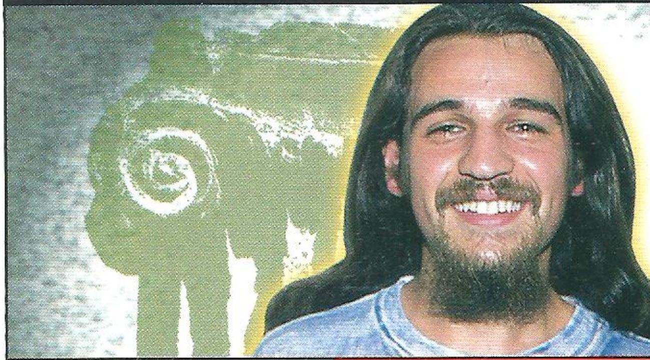
Selam! Zorlu geçen bir ayın sonunda tekrar karşınızdayım. İkinci sayı gene uykusuzluk, sefalet, vahşet (Bu yazıyı termodinamik dersimde yazarken cehennem zebanisini andıran hocamın beni yakalaması) gibi zorluklarla tekrar karşınızda! Gözler uykusuzluktan ve monitöre bakmaktan pörtledi ama kalplerde yeni sayının heyecanı var. Size bu sayıda yeni havadislerden bahsedeceğim. *PC Gamer*'ın bu sayısı 3D shooter bakımından oldukça verimli bir sayı çünkü bu ay dergiyle beraber *SiN* adlı oyunun demo *CD*'sini bulacaksınız.

CD kapağına baktığınızda *SiN*'in güzel resim çalışmasıyla oyun hakkında belirli fikirler kafanızda canlanabilir. Activision'nun çıkardığı oyunda zengin ama mutsuz bir yosmanın dünyayı ele geçirmek için başınıza sardığı genetik askerlerle uğraşıyorsunuz. Bu zibidilerin kafasını uçurmak için cehennemden ithal edilmiş dehşet verici silahları kullanıyorsunuz. *SiN*'in demo versiyonu iki tane singleplayer harita içeriyor. Bu sayıda ilk ele alınacak olan *Alien Vs. Predator* ilginizi çekebilecek diğer bir oyun. Evet H.R. Giger usta muhteşem sanatıyla tekrar karşımızda. *Alien* serisini herhalde sinemalarda ve televizyonda görmeyenimiz yoktur. *Alien* şimdi karşımıza bir oyunla çıkıyor, hemde onu kontrol edebilmenize olanak verecek bir oyunda. Gerçi bu oyunda *Predator*'de var ama bir Giger fanatiği olarak *Alien* benim için daha çok önem kazanıyor. Bazıları için bir yaratığı hemde *Alien* veya *Predator* gibi yaratıkları kontrol etmek pek ilgi çekici birşey olmayabilir.

Ama bence *Alien*'ı yönetmek gayet ilginç ve zevkli olacak. Ateşli silahlara sahip sefil insan adı verilen bir ırk , uzaklardan sizin mekanınıza gelerek sizi rahatsız ediyorlar ve birkaç tanesinin beyninin tadına baktıkları için *Alien*'lara saldırıp onların yavrularını (yumurtalarını) ve kendilerini imha ediyorlar. Sizde bir *Alien* olarak bütün bunların gereğini yerine getirme şansına erişebileceksiniz (bu işte bir terslik var). İnsanların yerlerini tesbit edip onların tepelerine inip sulu beyinlerinin tadına bakıp onların içine tohumlarınızı bırakabileceksiniz. Daha şimdiden konusuyla yeterince gaza geliniyor, umarım oyunu üretecek firma olan Rebellion Development oyunu çok kaliteli yapar. Bunu 1999'da göreceğiz. Bu arada şaka maka ama Giger amcanın çalışmalarını içeren ikinci oyunuyla karşı karşıyayız. Hatırlarsanız Giger PC oyunları çağımızdaki kadar gelişmeden önce *Darkseed* adlı adventure oyunuyla karşımıza çıkmıştı. H.R. Giger endüstüri tasarımcısı bir abimiz karşımıza çok farklı muhteşem resimleriyle, yardımda bulunduğu filmlerle ve oyunlarla karşımıza çıkıyor. Eğer bu güne kadar bu adamla ilgili bir şey görmediyseniz kulaklarınızı açın ve bir şekilde şu kitap ve filmleri bulmaya çalışarak kendinize bir iyilik yapın: *AlienI, II, III, Species* kitap olarak *A rH+, www.hrgiger.com, Necromicon, Species.*

Eğer Internet evreninden faydalanabiliyorsanız Giger'le ilgili birçok yer var bunlara bir göz atabilirsiniz. Herneyse oyun ve Giger'le ilgili bilgileri bu sayıda okuyabilirsiniz. Bunun dışında bu sayıda *Tom Clancy's Rainbow Six* adlı oyunu incelemeler bölümünde bulabilirsiniz. *Tom Clancy's Rainbow Six* kontra terör örgütünü yönettiğiniz ve hunhar teröristleri operasyonlar planlayarak etkisiz hale getirdiğiniz kapsamlı bir oyun. Önümüzdeki günlerde bizi bayağı uğraştıracak bir oyun. En son gelen haberlere göre aşık olduğum *Lara, Tomb Raider III* ile tekrar karşımıza çıkacak. Lara Croft'u yaza yeni oyunuyla görebileceğiz. Zaman zaman 3D shooter cehennemlerinde başarısızlığınız yüzünüzü kızartıyor, multiplay oyunlarda rakiplerinizin alay konusu olup insan içine çıkacak durumunuz kalmıyorsa elinizdeki bütün 3D shooter tarzı oyunları yere atıp üstünde sıçramak yerine sizin için hazırladığım aşşağıdaki listeyi okuyun ve gereklileri yapın! (Teşekkür etmenize hiç gerek yok bu benim görevim!)

Kaan Polatoğlu



İnsanların yerlerini tesbit edip onların tepelerine inip sulu beyinlerinin tadına bakıp onların içine tohumlarınızı bırakabileceksiniz.

3D Shooter'ların sanal alemlerinde cehennem zebanisi gibi dolaşıp ortalığı kırıp geçirmek için yerine getirilmesi gereken on ölümcül kural.

1* Oyunun karanlıkta oynayın; böylelikle daha rahat havaya girebilirsiniz.
2* Oyunun müziklerini kapayıp, müzik setinizin CD ROM çalıcısına Prodigy'nin "Fat of The Land" albümünü koyup "Diesel Power" şarkısını devamlı çalması için ayarlayın.
3* Tabii ki bu arada oyunun efektleri de duyulacak şekilde olmalı. Unutmayın kafasını uçurduğunuz her zibidi sizin gücünüze güç katacaktır.
4* Oyunu oynamadan önce birine sataşıp dayak yiyin! (...? Afiyet olsun)
5* Oyunu oynamadan önce beslenmenize dikkat edin; protein temelli besinlerden (kırmızı et, tavuk, yumurta gibi) yiyerek agresifliğinizi arttırın.
6* Oyunu oynayacağınız günün öncesinde stresinizi ve agresifliğinizi atıp sakinleşmemek için futbol maçlarına gitmeyin.
7* Alkol ve Sigara gibi sinirleri gevşetici maddeleri kullanmayın; bunun yerine enerji veren ve uykunuzu kaçıracak kahve, ve enerji içeceklerini kullanın.
8* Save almadan oynayın ve kendi kendinize o adi heriflerin kafasını koparacağınızı telkin edin.
9* Oyunu oynarken ayağınıza terlik giyin, yoksa üşütüp çırçır olursunuz ve devamlı tuvalete gitmek zorunda kalırsınız.
10* Evinize yeterli miktarda Joystick, klavye, monitör gibi malzemelerden depo edin biliyorsunuz ki bu malzemeler her an kırılıp sizi yarı yolda bırakabilir!!!

Evet yararlı bilgileride verip sizi zor durumlardan kurtardıktan sonra gelecek aya kadar sanal ortamlardan eksik kalmamanız dileğiyle sözlerimi noktalıyorum.

Görüşmek Üzere!

(Uykuyu yenmemi ve gözlerimin içtenlikle pörtlemesini sağlayan The Coca Cola Company, Nescafe, Borkum Riff Tobacco Company'e teşekkürlerimi sunarım)

PCG

Alien geri döndü!

Tekrar merhaba! Her ne kadar ağırlıklı olarak adventure ve RPG oynasam da bu sayıda biraz 3D shooter'lardan bahsetmek istiyorum. Piyasadaki adventure durgunluğuna rağmen (en son sadece *Redjack* çıktı) şöyle bir elinizi atsanız 3D shooter'dan geçilmiyor. Bence bu tür oyunlar, gayet zevkli (özellikle de deathmatch'ler), bir o kadar da amaçsız. Kan gövdeyi götürüyor; ama insan zekasını veya karakterini geliştirme anlamında herhangi bir adım atılmıyor. Birtakım refleksleri geliştirmesinin dışında, aksine insanı daha çok belirli bir sabit noktaya yönlendirdiğine inanıyorum.

Bütün bu söylediklerimden sonra birazdan bahsedeceğim oyunla ilgili düşüncelerime çok şaşıracaksınız. Ama eğer benim gibi bir "Giger" ve tabii ki "Alien" hayranıysanız, 1999 başlarında çıkacak olan *Alien Vs. Predator* hakkındaki fikirlerimi çok doğal karşılayacaksınız. Evet, artık bilinçaltınızdaki bu saf kötülüğün timsali olan yaratığın ortaya çıkma zamanı gelip çattı.

Bir yandan üretici firma Fox Interactive'in Giger'den telif hakkını alıp almadığını merak etsem de (zira *Alien* serisinin son iki filminde izin alınmamıştı) diğer yandan *Alien*'ın o karanlık ve gizemli kimliğine bürünüp hayvansı içgüdülerle üremek için öldürmek istiyorum. Oyunda ayrıca bir *Marine* veya bir *Predator* (şu özgün silahları olan kelle avcısı) olarak da ortalığı cehenneme çevirebiliyorsunuz.

Silahlara gelince... *Alien*'ın omurganızı ortadan yaracak öldürücü kuyruğu ve pençeleri hariç hem sizi hem de etrafınızı eritecek olan asit tükürebilme özelliği var (ne yersen ye asit yapar ağzında). Ayrıca oyunda *Alien* çok hızlı hareket ederek her türlü yüzeyde gezinebiliyor. Kelle avcısı *Predator* ise görünmez olup kurbanlarını (yani sizi), yaydıkları ısıyı takip ederek değişik silahlarıyla avlıyor. Tabii vuruluncada siz de onu etrafa saçtığı fosforlu kanından bularak avlıyabiliyorsunuz. Son olarak eğer bir *Marine* olursanız muhtelif konvansiyonel silahlarınızı kuşanıp ortalığı *Alien II*'deki gibi kan veya asit gölüne çevirebiliyorsunuz. Sanırım serinin hayranları bir defa olsa bile Vasquez rolüne bürünerek ağır makinelisiyle mermileri bitene kadar etrafa ateş açıp çevreyi cehenneme çevirmek ister.

Umarım oyun anlatıldığı kadar etkili olur. Yoksa Giger hayranları (ben de dahil olmak üzere) oldukça hayal kırıklığına uğrayacaklardır. Hazır konu açılmışken biraz da Giger'den bahsetmek istiyorum. Asıl adı Hans Ruedi Giger olan bu İsviçre'li endüstri tasarımcısı son yüzyılın Dali'den sonra en büyük gerçeküstü sanatçısı olup hala kendi ülkesinde yaşamaktadır. Giger ile ilk olarak kendisine Oscar ödülü kazandıran *Alien* ve *Aliens* filmleriyle tanıştım. O zamandan bu yana her türlü kitabını ve eserini takip eder oldum. Giger'in gerçekten insanın bilinçaltındaki zindanlara ulaşabildiğini düşünüyorum (en azından benimkinin). Eğer herhangi bir eserine rastlarsanız çağdaşlarından oldukça farklı olduğunu göreceksinizdir. Umarım kendisi bu diyarlardan gitmeden, İstanbul'a da yolu düşer ve eserlerini yakından görmemizi sağlar. Ben yine de böyle müthiş bir konsepte sahip olan bir oyunun nasıl bir RPG olabileceğini düşünüyorum. Herhalde harika olurdu. Salt şiddet yerine iyi kotarılmış bir senaryonun ve birbirinden farklı karakterlerin olması hiç de fena olmazdı. Gelecek sayılarda bu tip RPG hakkında haberler verebiliriz. Kulağınızda bizde olsun. Şimdi de haberler...

Güven Çatak



> Piyasadaki adventure durgunluğuna rağmen şöyle bir elinizi atsanız 3D Shooter'dan geçilmiyor. Bence bu tür oyunlar, gayet zevkli, bir o kadar da amaçsız.

Fallout 2

Aylardır bekleyip durduğum haber nihayet Interplay'den geldi. *Fallout 2* yolda. Birincisiyle geçen yıl neredeyse tüm "Yılın en iyi RPG'si" ödüllerini toplayan bu oyun bence gelmiş geçmiş en iyi nükleer savaş sonrası RPG'si. Üstelik oyun pek çok yeni skill'ler, eşyalar ve çevrelerle geliyor. Ayrıca bu sefer oynama süreniz sınırlı değil, keyfinizce dolanıp durabilirsiniz. Eğer Internet'ten bir göz atarsanız grafiklerin temelde aynı olduğunu ancak mekanların iyi tasarlandığını göreceksinizdir. Bu sefer size evlilik yolu da gözüküyor ancak eşinize bile güvenmemeniz gerektiği şimdiden gelen tüyolardan biri.

Swords and Sorcery

Virgin yeni atılımlarını FRP alanına da taşıyor gibi. Çıkacak *Swords and Sorcery* oyunuyla gerçektende iddialı. Oyunun hikayesi bir grup serüvencinin etrafında geçiyor. Ancak işler biraz farklı, klasik party sistemi yok. Siz bir karakteri yönetirken diğerleri kendi, AI'ları (yapay zeka) ile hareket ediyor. Eğer bu yapay zeka yeterince zeki ise Virgin turnayı gözünden vurmuş olacak. Ayrıca oyunun diğer özellikleri de göz dolduruyor. Karakterin gözünden bakış, kolay oynanabilirlik, çarpışmaları turn-based veya real-time olarak seçme şansı bunlardan bir kaçı.

Baldur's Gate

Ve *Baldur's* Gate, FRP dünyasını hala heyecan içinde bekletiyor ama "artık piyasaya sürülmeye hazır" gibi rivayetler de ortalıkta dolaşıyor. Bu oyun için söylenenler açık; harika grafikler, uzun bir öykü, geniş bir oyun dünyası ve multi-player özelliği. *Baldur's Gate*'in bu yıla damgasını vuracağı kesin.

Diablo II

Son olarakda belki de çoğunuzu en çok ilgilendirecek oyun olan *Diablo II*'den bahsedelim. Yeni *Diablo* eskisinin üzerine pek çok yeni şey eklenmiş: levellar arası bekleme kalkmış, karakter sınıfları artmış, ortamlar daha korkutucu bir atmosfere bürünmüş, açık hava bölümleri eklenmiş ve en güzeli boşalttığınız alanlardan koşarak geçebiliyorsunuz. Kısacası daha oynanabilir ve hoş gözüken bir *Diablo* geliyor. Ayrıca beraberinde *battle.net* üzerinden multi-player oynama özelliğini de getiriyor.

Şimdilik havadisler bu kadar. Gelecek sayıda görüşmek üzere!

PCG

Kılıçları Kuşanın!

Nihayet Kutsal aylar geldi ve uzun süredir beklenen oyunlar birbir çıkıyor. Keyfinize diyecek yok ancak biz bu güzel sonbahar akşamlarını tanklar, uzay gemileri ve deniz piyadeleriyle doldurmayı planlıyorduk. Ama bir anda dört bir yanımız kılıç şakırtılarıyla doldu. Bunun sebebi çıkan iki yeni oyun : *Knights and Merchants* ve *Ceasar III*. Bu oyunlardan biri orta çağda diğeri ise Roma devrinde geçiyor. Üstelik her iki oyunda şehir kurma ve kaynak yönetimi konusunda diğer strateji oyunlarının çok ötesinde. İşte Kasım ayında bizi farklı zamanlara ve diyarlara sürükleyen iki oyun

Knights and Merchants

Oyun *Settlers*'a çok benziyor. Yine her zamanki gibi bir kale kurup oraya gerekli olan yiyecek, içecek, silah, taş, zırh vs. malzemeleri sağlayıp bir ordu kurduktan sonra diğer düşman krallıklar ile savaşa giriyorsunuz. *Settlers*'dan farklı olarak Interactive Magic şirketi detaya daha fazla önem vermiş. *Settlers*'daki gibi kurduğunuz kasaba belli sınırlara bağlı değil. Genişleyebildiğiniz kadar genişleyebiliyorsunuz. Ayrıca asker çeşitleri de çok farklı. Askerler mızraklı, baltalı, süvari, okçu ve kundaklı okçu olmak üzere çeşitlere ayrılıyor. Ayrıca bunları oluşturmak için sadece para toplamanız yeterli değil. Mesela bir mızraklı birliği ele alalım. Her askere bir mızrak ve bir de deri zırh lazım. Bunun için bir marangozhaneye ve oduncu lazım. Ormanda ağacı kesip marangoza götürüyor ve buradan çıkan işlenmiş tahtalar silah yapımcısına gidip orada silaha dönüştürülüyor. Önce bir domuz çiftliği kurmak gerekiyor ve tabii bu domuzları besleyip büyütmek için de bir buğday tarlası lazım. Domuz bakıcısı büyüyen domuzları kesip derisini ve etini ayırıyor. Buradan alınan et sosisçiye, deri de deri plakacısına gönderiliyor. Burada deri işlendikten sonra zırhçıya gidip orada zırh haline geliyor. İşte size bir mızraklı asker.

Oyunun en detaylı kısmı ise han. Buraya acıkan herkes gelip boş bulduğu yere oturup yemek yiyor ve buraya yemek sağlamak sizin göreviniz. Ayrıca *Settlers*'daki gibi bir çiftlik kurmak da yetmiyor, ayrıca bir tarla da açmak gerekli.

Oyun level level ilerliyor ve ilk başta herşeye sahip olamıyorsunuz. Bu durumda düşmanlarınız her zaman sizden bir level ileride oluyor. Mesela siz zırh yapamazken onlarda zırhlı askerler olabiliyor.

Bence en eğlenceli kısmı orduların kulelere bağlı kalmadan herhangi bir yöne gidebilmeleri. Ordularınızı bir yerde toplayıp saldırıya geçebiliyorsunuz. Fakat unutmamak lazım ki askerler de acıkıyor ve onları beslemek köylülerin görevi. Ordu köyden uzaklaştıkça yemek götürmek de o kadar zorlaşıyor. Savaş sahnelerine çok önem verilmiş. Askerler karikatüristik kareketler yerine ciddi ciddi dövüşüp kendilerini savunuyorlar. Okçularsa toplu halde düşmanı ok yağmuruna tutuyorlar. Klasik kuralı unutmamak lazım: O da okçuları düşmandan uzak tutmak.

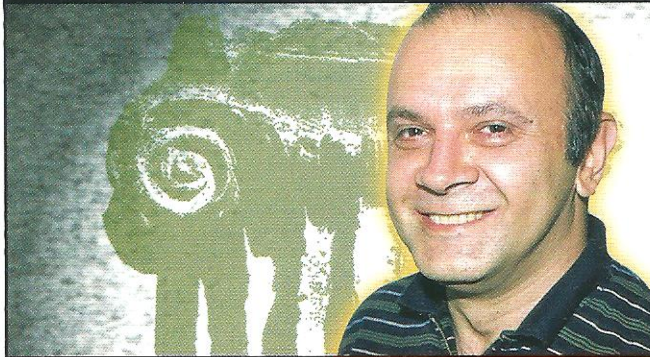
Oynaması çok zevkli ve bu tür oyunları sevenlerin uzun süre ekran başından kalkamayacakları bir oyun. Her level'da oyuncuyu ayrı bir mücadele bekliyor.

Ceasar III

Ceasar II'den sonra "daha ne gibi değişiklikler yapılabilir ki bu oyunda?" derken, Sierra *Ceasar III*'ü çıkardı. Açıkçası "ne farkı var?" diyerek çok fazla ümit bağlamadan aldım oyunu.

Oyunun amacı her zamanki gibi Roma devrinde İmparator'un verdiği bir bölgede şehir kurmak. Yine her Ceasar oyununda olduğu gibi şehrin sulama sistemine, asayişine, temizliğine ve sağlığına dikkat etmek gerekiyor.

Deha Akil



> Biz bu güzel sonbahar akşamlarını tanklar, uzay gemileri ve deniz piyadeleriyle doldurmayı planlıyorduk. Ama bir anda dört bir yanımız kılıç şakırtılarıyla doldu.

Ceasar III'teki değişikliklere gelince... Oyun grafik açısından çok güzel. Gerek binalar, gerekse yaşayan ahali çok detaylı yapılmış. Şehir daha öncekilere göre daha kalabalık. Koşuşturan bir sürü insan var, bu da oyuna bir ruh katmış.

Oyunda tanrılara çok önem verilmiş. Eğer tanrıları mutlu etmezseniz gazaplarına uğruyorsunuz. Ayrıca herşey için ayrı bir tanrı var.

Oyuna detaylı bir ticaret kısmı eklenmiş. Ticaret yapabilmek için bir liman kurmanız ve ürettiğiniz malları satmanız gerekiyor. Ancak başınızda alkolik bir imparator var ve en sıkışık anınızda sizden isteklerde bulunuyor. Bu istekler bazen üretmediğiniz mallar bile olabiliyor, bunları başka limanlardan ithal etmeniz gerekiyor.

Para *Ceasar III*'te çok önemli. İmparator paranız biterse bir kereliğine size borç veriyor. İkinci seferinde ise lejyonlarını yollayıp şehrinizi başınıza yıkıyor. Sonrası arenada aslanlarla sizin aranızda.

Bu arada imparatorluk büyümeye devam ediyor ve sınırlarda savaşlar oluyor. Arada bir savaş kaybedildiğinde düşmanlar sizin şehrinizin kapılarına dayanıyor. Buna karşı sizin de lejyoner yetiştirmeniz gerekiyor. Yine süvari, piyade ve mızrakçılarınız var. Savaş büyük harita yerine hemen şehrin yakınında yapılıyor ve ordunuzun stratejisini belirliyebiliyorsunuz. Ayrıca surlarınızı yaptıysanız kulelerden düşmana ateş açma şansınızda var.

Oyunun en vurucu yanı şehir ahalisinin küçük ama detaylı animasyonları. Boş araziye ilk konut alanını koyduğunuz da arabalarla geliyorlar ve işler yolunda gitmezse çuvallarını sürüye sürüye gidiyorlar.

Ceasar III, diğer ikisine göre çok daha canlı yapılmış. Eğer *SimCity* tarzı oyunları seviyorsanız alınabilecek bir oyun.

Bu iki oyun için benim oyum *Knights and Merchants*'dan yana. Çünkü *Ceasar III*'de strateji mimarlığın gerisinde kalmış.

PCG

Tamam Ama Nereye Kadar?

Siz hiç başkaları tarafından yaratılmış, her santimetreküpü hesaplanmış ve tasarlanmış yani özetle diğerleri tarafından uydurulmuş bi sanal alemde yaşamayı hayal ettiniz mi? Ya da belki soru daha doğru olur diye düzeltiyorum, İSTEDİNİZ mi? Efenim, duyamadım? Ben mi? Evet, itiraf ediyorum ben istedim... Tarafımız ya da taraflarından var edilen, zaman zaman zaten varolana baskın çıkabiliyor bünyemde... Siz buna bi çeşit hastalık diyebilirsiniz, ama öyle işte. Hatta biraz daha abanarak mevzuya diyebilirim ki; elimde olsa da bu arzuları dindirmek, bilerek belki de, belki de isteyerek, çüş demiyorum şahsıma... Netekim sorarım size, *Need For Speed III*'ü gördünüz mü? Yaa, işte tam da bu noktada cevabınız hayır ise derim ki; yazık, çok yazık...

Yepisyeni, çok keyifli

Nihayet beklenen oyun geldi... daha doğumundan aylar önce hakkında yazıldı çizildi, yorumlar yapıldı. Ve giriverdi işte piyasaya. *NFSII SE*'yi çok oynadığımdan mıdır nedir bilmiyorum biraz da duygusal davranıyor olabilirim. Hah işte takıldığım an da bu an... Bir bilgisayar oyununa karşı duygusal davranmak ne demek arkadaş? Nasıl yanii? Aman neyse, gelelim oyunumuza.

Başlıyorum... Grafikler gene başarılı, action tam tadında, çeşni olarak ilave yapılmış gördüğüm kadarıyla. Şöyle ki: Meraklı bi kişiyseniz burnunuzu sokup bakabileceğiniz bir sürü giriş yapılmış. İlk etapta bu girişler sadece gezme amaçlı gibi görünse de bazıları kısa yolları yani kestirmeleri verebiliyor size. Deneyin göreceksiniz. Kovalamacalardan hiç yakalanmadan yırtabilirseniz oyun sizi ödüllendirebiliyo. Ama şimdiden söyleyeyim çok zor... arabalara bayağı ince ayar yapabiliyorsunuz, özellikle motor ve aksan detaylarıyla ilgili. Tek kusur gibi görünen, ki bana sorarsanız değil; real-time hasar özelliğinin olmaması. Ama yazık zaten o caanım arabalara. Grafik detaylarını da kafanıza göre ayarlayabiliyorsunuz. Ve işte geldik bu tür oyunlarda en sevdiğim bölüme...

Bunları biliyor musunuz?

NFS III'te de diğerlerinde olduğu gibi hileler var haliyle... aslında günlük hayatta arkadaşım falan olsaydınız kök söktürürdüm ya söylemek için neyse, bu da *PC Gamer*'ın kıyağı olsun size. Efenim, eğer herhangi bir menüde 'empire' yazarsanız oyun size Empire City adlı yeni bir pistte yarışma imkanı sunuyor. Ve, gene herhangi bir menüde 'go01' yazarsanız -ki bu 'go'ları 20'ye kadar uzatmak mümkün- değişik değişik araçlarla yarışabiliyorsunuz. Sadece 'race' tuşuna basın yeter. Soora hani o sönük duran araba isimleri var ya araba listesinde, hani or da bi de El Nino var yaaa. İşte onu almak için 'elnino' yazmanız yeterli. 'merc' yazarsanız nurtopu gibi Mercedes CLK GTR'niz olur. Üstelik bunlar bi kerelik değil, hep sizinle kalacak olan arabalar. Bitmedi, sooracığıma, 'gofast' yazarsanız aracınız 'single race'te inanılmaz hızlanır. Son olarak trafiği nasıl iki katına çıkarabilceğinizi yazayım da bu mevzuuyu kapatayım: 'rushhour' yazıyorsunuz efeem. Bütün bu komutların ardından ciuuv diye bi ses duyacaksınız. Korkmayın, o emri anladığının işareti...

Gülçin Hatıhan



> Need For Speed III'ü gördünüz mü? Yaa, işte tam da bu noktada cevabınız hayır ise derim ki; yazık, çok yazık...

Netice itibariylen derim ki; hemen her yaş ve zevke uygun bir şıklıkta dizayn edilmiş *NFS III* vatana millete hayırlı uğurlu olsun. Keyifli yarışlar...

Beşi bir yerde ne zaman?

İkisi bir arada olursa nasıl olur sorusuna cevap vermeden önce bu ikisi hakkında küçük bir açıklama yapmam gerekecek zannındayım. Hem racing hem simulation. Şöyle olur; *NHRA Drag Racing*... Kafanız kaldırıyorsa alın oynayın. Eh, öyle ya kimileri zor sever...

Hazır simulation konusu açılmışken *FreeSpace*'ten bahsetmeden geçemeyeceğim. İşte kendinizi gerçekten işlevsel ve iş görür hissedebileceğiniz bir oyun. Bir sürü eğitim gördükten sonra göreve çıkıyorsunuz ve yeterliliğiniz oranında devam ediyorsunuz ya da uyarı alıyorsunuz. Yeteneklerinizi sınamanız icin son dönem önerebileceğim en başarılı simulasyon oyunu *FreeSpace*. İlk eğitim almaya başladığınızda sanki hiç öğrenemeyeceksiniz gibi gelebilir -belki de bana öyle gelmişti, size de uğrar mı bilmem- ama sabırlı olun, çünkü oyun aslında oralarda çözülüyor. Sakın atlamayın, sonra elalemin adamlarına rezil olursunuz yemin ederim. Başarısız döndüğünüz bi görevden sonra ne biçim ahkam kesiyorlar biliyor musunuz? Hayır bişii dil, o gücünüzü ispata uğraştığınız ya da hayallerinize ortak ettiğiniz bilgisayarın karşısında aciz duruma düşmek var. Hiç hoş diil... Cık cık cık...

Nerde benim güzellerim?

Yok arkadaş yok, artık fighting oyunu gelmiyo piyasaya. Oysa benim favorim bu oyunlar. Beklediğimiz oyunlar var ancak diyebileceğimiz yalnızca; kısmet. *Mortal Kombat 4* şimdilik oyalanmak için ideal. Aslında biraz haksızlık ediyoruz sanırım 'oyalanmak' derken. Zira konusunda oldukça gözdolduran bir oyun bu... Evet evet kesinlikle haksızlık *Mortal Kombat 4* için böyle konuşmak. Dediğim gibi eğer siz de sanal alemde kahraman olayım diyenlerdenseniz edinin mutlaka bu oyunu...

Noolcek benim halim?

Yazının sonuna geldik gene ancak baştaki sorunuma geri dönmek istiyorum gider ayak. Peki arkadaşlar benim bu bilgisayarın içinde yaşama isteğim, nihai noktada beni nereye taşıyacak? Bi de bir yararı var mı bütün bunların? Peki, hadi ben kimim sorusu bir yana, siz kimsiniz, niyesiniz? Bir kez daha soruyorum; tamam da nereye kadar?.. Sanal alemde yolunuzu hiç kaybetmemeniz dileğiyle, hoşçakalın...

(Ve yazar bayılır...
Heuheuheu...)

PCG

PC-CD SATIŞ NOKTALARINDA



ELECTRONIC ARTS™



HOT STUFF.

SuperBra

NEED FOR SPEED III

Rüzgârı yakalayın !

- Arcade düşkünleri için hız ve kovalamaca..
- Geliştirilmiş etaplar, daha iyi grafikler, daha iyi ışık ve özel efekt kullanımı, yol kenarında çarpabileceğiniz daha fazla nesne ve daha eğlenceli yol dizaynı. Toplamı 10 olmak üzere 5 yeni etap. Bu yeni etaplarda "Başlangıç" ve "Uzman" yol düzeyleri.
- Oyundaki arabalar: MERCEDES, CLK GTR, FERRARI 550, FERRARI 355 F1 ve birçoğu...



ELECTRONIC ARTS™ TEK YASAL TEMSİLCİSİ







ARAL İTHALAT LTD. İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Tel: 0 212 659 26 73 (PBX)

STRATEJİ MERKEZİ

ÇÖZÜMLER • TEKNİKLER • PRATİK İPUÇLARI

Bu büyük dünyanın bazen acımasız olabileceğini biliyoruz. İşte bu yüzden Strateji Merkezi ekibi acınızı dindirmeye uğraşıyor.

Bu ay bazı favori oyunlarınız *Descent: Freespace, Mech Commander* ve *Unreal* da dahil olmak üzere birçok oyun için ipuçları ve hilelerimiz var!

Bize yazın:

PC GAMER TÜRKİYE

Büyükdere Cad. 15/A Hür Han Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
E-mail:
hitegitim@aidata.com.tr

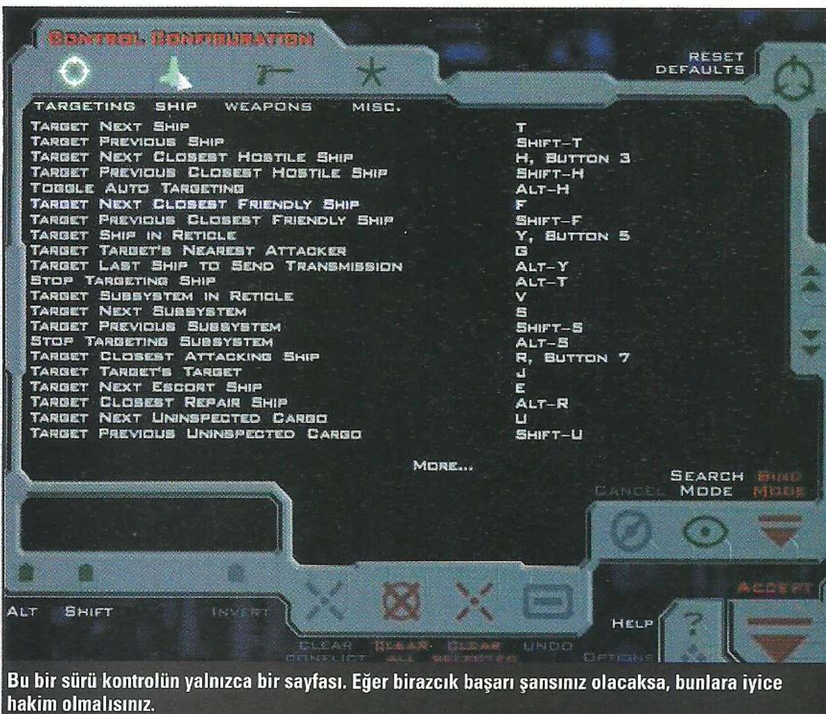
Descent: Freespace — The Great War

Strateji Merkezi ekibi sizi şekile sokmak için burada!

Pekala, asker! Hazırol! Orada bir savaş oluyor ve bizim kazanmamız gerek. Bunun anlamı da sizin gibi ana kuzularının yüzlerindeki o salak ifadeyi silip Shivan'lara haddini bildirmeniz demek!

Sizi düzene sokmak da benim görevim. Daha şimdiden bir sürü iyi pilot kaybettik ve doğrusunu söylemek gerekirse siz de pek ümit vermiyorsunuz. Ama sizi ölüm makineleri haline getirme emri aldım ve bunu kesinlikle yapacağım.

Ne dediğinizi biliyorum. "Bayım, sert bir yüzbaşının ağzından yazılmış strateji kılavuzlarından nefret ederim, bayım!" Kahretsin, bu çok kötü! Buraya kadar geldik, bundan sonra alışmanız gerekecek. Haydi marş marş!



Bu bir sürü kontrolün yalnızca bir sayfası. Eğer birazcık başarı şansınız olacaksa, bunlara iyice hakim olmalısınız.

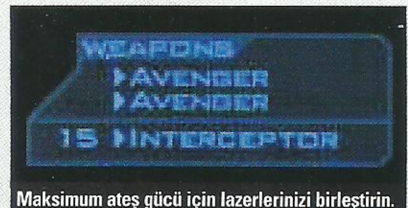
Ana Esaslar

Pilot kabininde başarıya giden en temel ve zorunlu yol çok basit: *Kontrolleri öğrenin.* Referans kartına bir göz atarsanız bir GTA aracını kullanmak için bir sürü tuş kullanmanız gerektiğini göreceksiniz. Evet, kumanda kolunu kapıp uçmaya başlayabilirsiniz; bu ilk birkaç görevde işinize yarayabilir. Ama ele geçirmeye çalıştığınız ilk ana gemi sizi ve birliklerinizi kaşla göz arasında öyle bir hırpalar ki, vızıldayan kurşunları bile göremezsiniz.

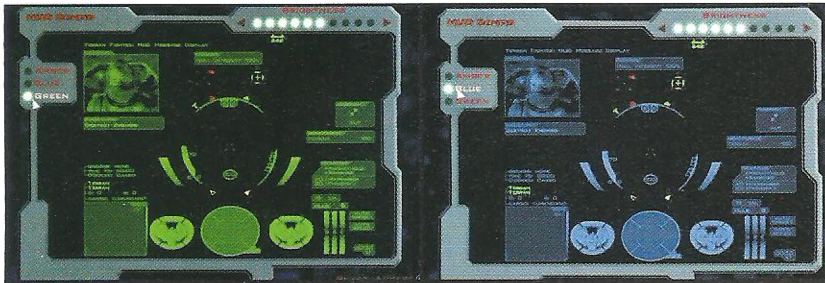
Kontrollerin *hepsini* öğrenmeye çalışmalısınız, ama özellikle şunlara dikkat edin:

Kendi etrafınızda nasıl döneceğinizi öğrenin. Bunu nümerik tuşlardan 7 ve 9 ile yaparsınız. Ama "twist axis" özelliği olan bir joystick'iniz varsa bunu kullanın. Repertuarınıza bu hareketi katarsanız çok daha etkili bir pilot olursunuz. Arkanızdaki birinden kurtulmak için sadece dönmek yerine eğilip alçalmak veya yükselmek çok daha etkilidir. Ana gemiye saldırırken de çevredeki sineklerden kurtulmak için kendi etrafınızda dönmeniz çok işinize yarayabilir.

İki farklı silah türünden (füzeler ve ışın silahları) birden fazlasını taşıyorsanız bunları birleştirebilirsiniz. En etkili sonuç için ışın silahlarını birleştirmenizi öneririz. Ama savaşçılarla uğraşmak ve ana geminin silahlarına saldırmak için füzeleri tekli ateş halinde bırakmanız daha iyi olacaktır. Bu gibi durumlarda füzeleri ve bombaları birleştirmek israfa neden olabilir, ayrıca yeniden yüklemek için ne kadar az zaman harcarsanız düşmana acı vermek için o kadar fazla zamanınız kalır.



Maksimum ateş gücü için lazerlerinizi birleştirin.


HUD rengini oyunca varsayılan yeşilden başkasına çevirebilirsiniz. Kimi radar ve hedef alma bilgileri yeşil olduğundan, HUD'i sarı yada maviye çevirmek isteyebilirsiniz.

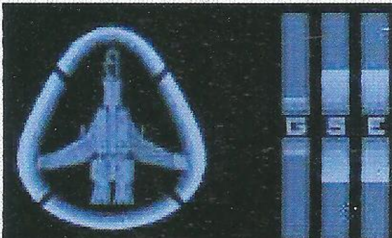
Geminizin ayrıntılı enerji yönetimi sistemini de tam anlamıyla kullanabilmeniz önem taşıyor. Terran savaşçılarının reaktörleri tarafından üretilen enerji iki veya üç sistem arasında dağıtılabilir: Motorlar, silahlar ve (eğer varsa) kalkanlar.

Motorlara ne kadar fazla enerji yönlendirirseniz o kadar hızlı gidersiniz. Ayrıca afterburner'larınız da daha çabuk dolar. Motorlarınızı mümkünse en hızlı düşman gemisiyle kapışacak kadar güçle besleyin. Böylece hem takip hem de kaçış daha kolay olacaktır, ayrıca afterburner'ınıza da daha az ihtiyaç duyacaksınız.

Silah enerjinizi yükseltmek doldurma zamanını kısaltır, ancak silahlarınızın verdiği hasar üzerinde bir etkisi yoktur. Bu ayarı genellikle oldukça düşük tutup geri kalan enerjiyi başka yerlerde kullanabilirsiniz. Ayarı düşük tutsanız bile silahlar normal savaştakinden daha hızlı dolacaktır.

Aynı silahlarınız gibi, kalkanlar da enerjileri arttıkça daha çabuk tazelenir. Silahlarını kaybetmiş bir gemiye saldırmıyorsanız veya düşman takibinde değilseniz bu ayarı en azından varsayılan düzeyinde tutmanız iyi bir fikirdir. Bunun gibi durumlarda kalkan enerjisini rahatlıkla sıfırlayabilirsiniz. Ancak düşmanlarınız birden çoğalırsa biraz desteklemekte acele edin!

Kalkan sistemi üzerindeki denetiminiz daha da fazla. Dört parçaya (ön, arka, bayrak ve sancak) ayrılmış bu sistemde gözünüz devamlı göstergede olmalı: darbe aldığınız tarafı güçlendirin. Silahlı bir ana geminin arkasından giderken elinizi ön kalkanların tuşunda tutun. Eğer bir bandit aldıysanız onun gücü bitene kadar ön ve arka kalkanları değişmeli olarak kullanın.


Enerji tüketiminizi ihtiyaçlarınıza göre biçimleyin ve kalkanlarınızı her yönden kuvvetli tutun.

Hedef Alma

Alıştırma görevlerinde hedeflemenin temellerini öğreneceksiniz, ama daha öğrenecek çok şey var. Sadece hedefleme işlemleri için yaklaşık 20 tuş kullanılıyor.

En kolay hedefleme yöntemi sadece T tuşuna basmaktır, ama bu yöntemle bütün gemiler sırayla hedeflenir: *Dost ve düşman.* H tuşu ve joystick'in 3. düğmesi en yakınınızdaki düşmana kilitlenmenizi sağlar. Bu komuta hemen bir daha basarsanız düşman hedefler arasında geçiş yapabilirsiniz. Böylece belirli bir düşman hedefine kolayca kilitlenebilirsiniz. Bu tekniği öğrenin. Bilin. Ve hayatta kalın!

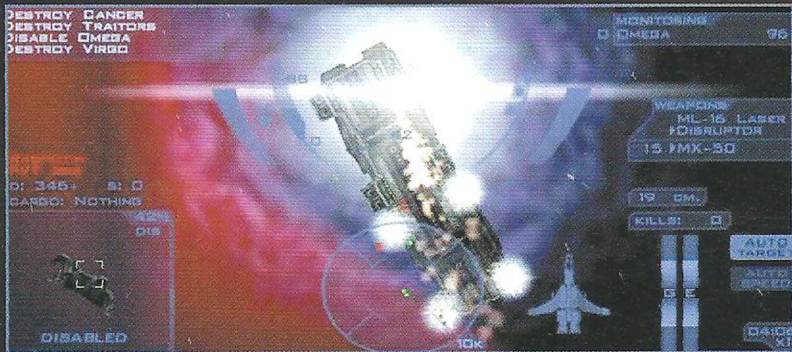
Ana gemileri hedeflemek aşamalı bir işlemdir. Geminin kendisini her zaman için hedefleyebilirsiniz ama herifler çok büyük. Genellikle emirler geminin gardını düşürmek yolunda olacaktır. Üstelik onu yok etmeniz gerekiyorsa bile uzaktan cılız ateşlerle saldırmaktan çok daha fazlasını yapmanız gerekecek. Neyse ki farklı altsistemleri ayrı ayrı hedeflemeniz mümkün; bunlara silahlar da dahil. Sistemler ve silahlar arasındaki geçişleri sırasıyla S ve K tuşlarıyla yapabilirsiniz.

Son ve en önemli olarak, hedeflemenin kısa yolunu öğrenin. Bu küçük arayüzü çıkarmak için F3 tuşuna basın. Böylece görevde hayati önem taşıyan gemileri F tuşlarından herhangi biriyle hemen hedefleyebilirsiniz. Sadece bu da değil, tek bir tuşa bir grup gemi atayabilirsiniz, böylece emir vermek çok kolaylaşır. Belli bir kanada atadığınız tuşa basar

Belirli Görevler İçin İpuçları

Avenging Angels

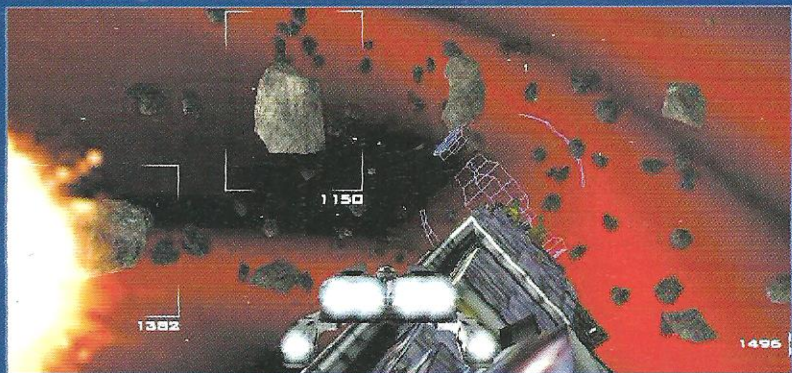
Birlikleriniz çalıntı bir GTA nakliye gemisi olan *Omega*'yı, *Rasputin* ile birleşmeden önce durdurmalı. Görev başlar başlamaz Omega'nın motorlarını hedefleyerek onları etkisiz hale getirin; silahlarla sonra uğraşırsınız. Adamlarınızdan birini *Rasputin*'in peşine takın, diğerleri de saldıran düşman gemileriyle uğraşsın.



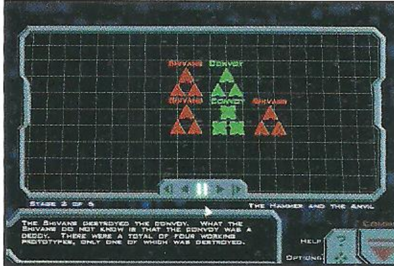
Zafer ne tatlı! Etkisiz hale getirilmiş *Omega*'nın arkasından GTT yıldızı parlıyor.

Paving the Way

Bu görevde üç ışınlanma noktası bir üçgen oluşturmuş. Vasu'dan gemileri bu noktalardan birinden diğerine ışınlanırken siz ortada bekleyin. Işınlanan düşman gemilerini yoketmek için afterburner'larınızı kullanın ve onları olabildiğince çabuk haklayın.



Asteroids'i üç boyutlu oynamak gibi! Şu kayaları ana geminizden uzak tutmaya bakın.



Görev brifinglerine dikkat edin. En iyi başarı şansını yakalamak için, bu bilgiyi gemi ve silahlarınızda değişiklik yapmada kullanın.

basmaz o kanadın bütün gemileri belirtilir ve bir tanesi hedeflenir. Aynı kısayol tuşuna basarsanız o gruptaki gemileri sırayla hedeflersiniz.

İletişim

Pilotlar! Adamlarınıza emir verme işini iyi kapmanız hayati önem taşır. İletişim menüsüne bakmak için ikide bir gözlerinizi HUD'dan ayırıyorsanız işiniz bitik demektir.

Verebileceğiniz her emir için Shift tuşunun bir kombinasyonu bulunmaktadır. Böylece çok fazla zaman kazanabilirsiniz. Bu da sizi alevlerle çevrili bir enkaz yerine zafere taşıyabilir.

Başka bir gemi üzerinde bir hareket yapma emri vermek için önce o gemiyi hedefleyin; bunun için hedefleme sisteminin kısayol tuşlarını kullanın. Mesela korumak istediğiniz veya yok edilmesini istediğiniz gemiye kilitlenin. Belirli bir altsisteme veya silahlara yöneliyorsanız onları hedefleyin. Sonra vermek istediğiniz emir için ayrılan kısayol tuşuna, daha sonra da emri vereceğiniz geminin veya gemilerin kısayol tuşuna basın.

Emriniz altındakilere başka bir gemiyle ilgili olmayan bir emir vermek için (mesela sizi korumak, uzaklaşmak, düzene girmek gibi) o emrin kısayol tuşuna, sonra da emri vereceğiniz geminin veya gemilerin kısayol tuşuna basın.

İletişim menüsüne bakmanız gereken tek durum emir vermek istediğiniz gemi için bir kısayol tuşu bulunmadığı durumdur. İletişim menüsü yalnızca sizi yavaşlatır ve gücünüzü azaltır. Ondan nefret etmesini öğrenin ve kullanmaktan ne pahasına olursa olsun kaçının.

Duruma özgü Taktikler

Aşağıda kendinizi sık sık içinde bulacağınız 3 durum var: it dalaşı, dost bir gemiye eşlik etmek ve bir düşman kruvazörüne saldırmak. Bu durumlarda neler yapacağınızı tam olarak bilmek sizin ve emrinizdekilerin hayatta kalabilmesi açısından büyük önem taşır.

İT DALAŞI

Aman arkanıza dikkat! Peşinize birisi takılırsa R tuşuyla düşmanı hedefleyin. Eğer varsa arka kalkanlarınıza güç verin. Hızınız yüksekse olabildiğince çabuk yavaşlayın; düşmanın sizi ıskalayıp geçmesini ve takip sırasının size gelmesini bekleyin. Daha düşük hızlarda biraz uzaklaşmak için afterburner'larınızı açın ve geri dönerek düşmanınızı önden karşılayın.

Saldıran taraf sizseniz hız eşitleme

Pandora's Box

Amaç bazı Shivan konteynerlerini taramak ve onları korumak için otomatik silahları yoketmek. Ama bu görev aslında bir pusu; Shivan savaşçıları gelip konteynerleri yerle bir ediyorlar. Bu kargolara çabucak ulaşın ve adamlarınıza sizi korumalarını emredin. Bütün konteynerleri tarayana kadar herşeyi boşverin.



Shivan savaşçılarını yoketmeden önce geri kalan konteynerleri de incelemeyi unutmayın.

Where Eagles Dare

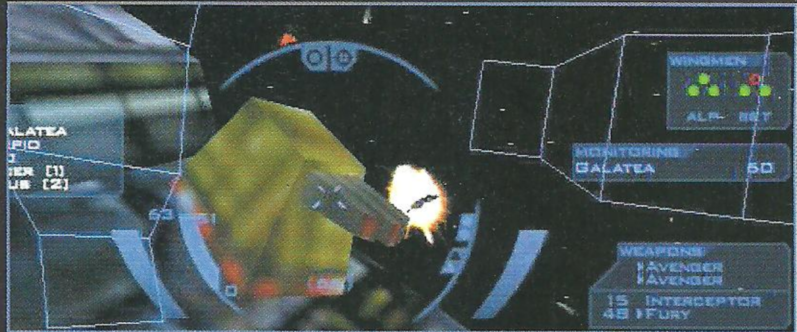
Bir asteroid kuşağındaki bir kargo deposuna saldıracaksınız. Amacınız Gemini adlı düşman nakliye gemilerini yok etmek ve diğer bütün düşmanları öldürmek. Görevin sonlarına doğru, kargo gemilerinizin ışınlandığı noktaya yakın bir yerlere bir düşman birliği ışınlanıyor. Buna dikkat edin ve kargonuzu korumak için derhal o noktaya gidin, çünkü gemileriniz oldukça uzakta olacak.



Çöpleri temizleyin: Hızlanın ve şu düşmanları yok edin.

Tenderizer

Bu görevde bir sürü sürpriz var. Yine *Galatea* adlı gemiye eşlik ediyorsunuz. Başlarda amacınız ışınlanma noktasına yakın bir takım silahları incelemek. Ama dikkat! İlkini inceledikten sonra size ateş açıyorlar ve bu arada Hammer of Light kod adlı gemiler geliyor. Düşmanları çabucak temizleyin ama füzelerinizi harcamayın. *Galatea* geldikten sonra ortaya çıkan kamikaze savaşçılarını haklamak için bunlara ihtiyacınız olacak!



Bunlar çıldırmış! Kamikaze pilotlarını bunun yaptığı gibi *Galatea*'ya çakılmadan durdurun.

PC sahibi olmanın en Pratica yolu!

ubox Pratica



798USD

> INTEL PENTIUM CELERON 266 MHz > 32 MB S-DRAM DIMM BELLEK > 3.2 GB ULTRA DMA SABİT DİSK SÜRÜCÜ > INTEL 440 EX CHIPSET'Lİ ANAKART > SONY 32X CD-ROM SÜRÜCÜ > 4 MB S3 VİRGE EKRAN KARTI > 16 BIT 3D ÖZELLEKLİ SES KARTI > 70 W AMFİLİ HOPARLÖR > UBOX 3 TUŞLU İNTERNET MOUSE >105 TUŞ Q TÜRKÇE KLAVYE >14" Monitör

ubox

Ulusal Bilişim Sistemleri San. ve Tic. A.Ş.

A&G Bahçelievler (0212) 677 96 86 • **Abaküs** Bakırköy (0212) 561 23 17 • **ASK** Fatih (0212) 631 02 87 - Bakırköy (0212) 570 51 63 • **ATS** Şirinevler (212) 654 76 20 • **Bilgi Center** Taksim (0212) 293 01 31 • **Dizayn** Levent (0212) 279 37 34 • **Dora** Avcılar (0212) 695 91 23 • **Elkom** Samsun (0362) 231 25 97 • **Erser** Zeytinburnu (0212) 664 18 24 • **Giga** Beşiktaş (0212) 260 57 41 • **İnka** Kadıköy (0216) 414 54 49 • **Megavizyon** Taksim (0212) 293 07 60 • **Sinüs** Şişli (0212) 230 82 33 • **Soho Market** Okmeydanı (0212) 210 43 58 • **Tarhanlar** Kütahya (0274) 615 26 75 • **Tasarım** Çanakkkale (0286) 566 53 91 • **Tekbim** Mecidiyeköy (0212) 213 42 65 • **Titan** Okmeydanı (0212) 220 88 75 • **Turtaş** Trabzon (0462) 326 98 90



GTA yeni silahlar ve diğer teknolojileri ele geçirdikçe, bunlar görevler arasında size özetlenecek. Tech Room da yeni malzemelere bir göz atmak için zaman ayırmalısınız.

sisteminizi kullanın. M tuşuna basarak hız uydurma işlemini başlattığınızda bilgisayarlarınız hızınızı sürekli olarak düşmanınkine eşit tutar. Siz kapatana veya düşmanı yok edene kadar bu fonksiyon açık kalır. Bu hız uydurma yeteneği bir uzay gemisinde rastlanan en kullanışlı fonksiyondur.

Tabii ki bazı düşmanlar sizden hızlı olacak ve hızı uyduramayacaksınız. Böyle durumlarda TAB tuşunu basılı tutarak afterburner'larınızı çalıştırın ve arayı kapatın. Ancak yaklaştıkça yavaşlayın, yoksa ıskalayabilir ve arkanıza geçmelerine neden olabilirsiniz.

Birini hemen öldürmek istediğinizde füzeleri kullanın, aksi takdirde lazerlerle işi bitirin. Çok hasar alırsanız veya düşman sayıca üstünse ağır silahlarınızı sakladığınız için çok sevineceksiniz. Tekrar silah doldurabiliyor olmanıza hiç güvenmeyin. Eğer becerebilirseniz harika, ama her zaman işe yaramıyor.


Hızınızın yanındaki M hedefinizin süratine eşitlenmekte olduğunuzu gösteriyor; bu sizi rakibin tam arkasında tutacak.

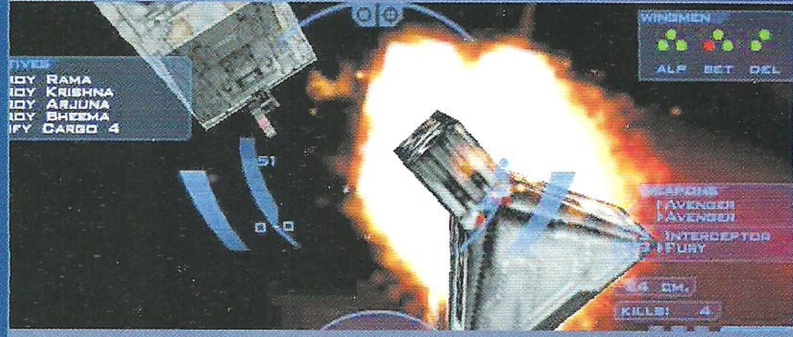
EŞLİK ETMEK

Düşman çok uzaklarda olsa bile korumanız gereken bir gemiden hiçbir zaman çok uzaklaşmayın. Düşmanı, korumakta olduğunuz gemiden yaklaşık 1500 click uzakta etkisiz hale getirmeye çalışın. Böylece gemiye zarar vermelerini önleyecek kadar uzakta ve geri dönmenizi mümkün kılacak kadar da yakında olursunuz.

Eğer desteğiniz güçlüyse "Protect my target" emrini gereğinden fazla kul-

Shell Game

Emirleri son görevden hemen sonra alıyorsunuz. Shivan destroyeri *Eva*'yı incelemelisiniz. Bilin bakalım ne oluyor? Planlar istendiği gibi yürümüyor. *Eva* görevin başında kaçıyor ve birkaç kargo kutusu bırakıyor. Bunları korumakla görevlendiriliyorsunuz ve birdenbire etraf düşman gemilerle doluyor. Görevin sonunda dost gemiler kargoları alıyor. Gemiler bunları alırken iki tanesi patlıyor. O yüzden biraz uzak durun.



Bu bir tuzak! Nakliye araçlarınız kargoyu alırken uzak durun.

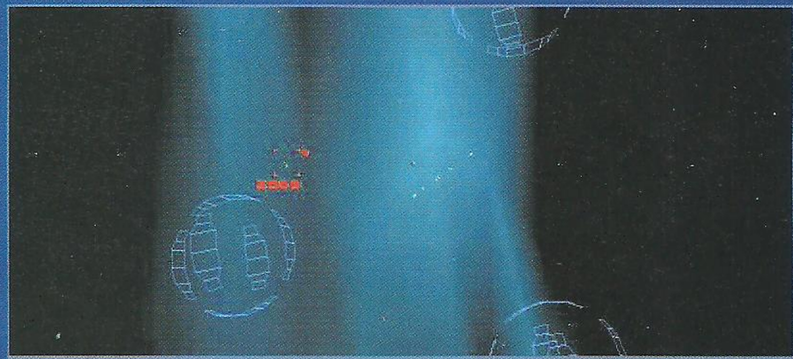
Playing Judas

Bir keşif görevinde ele geçirilmiş bir Shivan gemisiyle uçuyorsunuz. Işınlanma mekanizmanız sonuna dek çalışmayacak. Dolayısıyla karşıdan bir hücumla karşılaşırsanız ölüsünüz. Işınlanan düşman gemilerini taramalısınız. Uzak durmanız gereken üç düşman devriyesi var. Onların rotalarını gözlemleyin. Emredildiği üzere düşman gemilerini taramayı sürdürürken, sıksık hedef alma düğmeleriyle düşman devriyelerini ekrana getirin. Lucifer gelince deli gibi kaçmaya hazır olun. Avcı uçağı bölümüne girmeyi denemeniz emredilecek ama bu mümkün olmayacak. Sadece tarayın ve oradan uzaklaşın. Işınlanma mekanizmanız hatta geçmeden önce, muhtemelen farkedilmiş olacaksınız. Savaşmaya çalışmayın; sadece ışınlanana kadar ölmemeye çalışın.


Bu muazzam *Lucifer*'in yakınına gelmek için ilk şansınız.

Exodus

Bu görevin geçtiği yerde üç atlama düğümü bir üçgen oluşturuyor. Vasudan gemileri bir düğümden oraya ışınlanıp baska bir yere ışınlanmak üzere diğer düğümlere giderlerken tam ortada durun. Düşman gemileri ışınlanırken önünlerini kesmek için afterburner'ınızı kullanın ve sonra onları olabildiğince çabuk dağıtın.


Bu atlama düğümlerinin ortasında durun ve düşmanlar ışınlandığında onları yok edin.



Adamlarınızı şöyle bir izlemenin yanı sıra, eskort listesinden seçtiğiniz gemileride gözleyebilirsiniz.

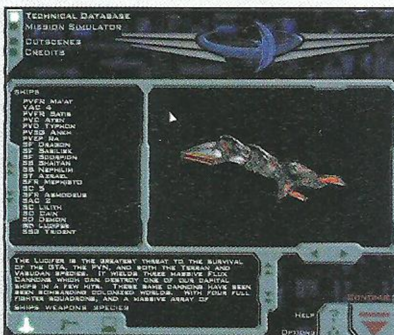

Bu kruvazörü korumak sizin işiniz, bu yüzden görüş alanı dışına çıkmasına izin vermeyin.

lanmayın. Korumakta olduğunuz gemi küçükse (mesela bir kargo gemisi) bu işe yarar ama daha büyük gemiler için savaşçılarınızı belirli düşmanlarla eşleştirin. Birliklerinizin geminin bir tarafında toplanarak diğer tarafı boş bırakmalarını önlemeye çalışın.

ANA GEMİLERE SALDIRMAK

Bir ana gemiye saldırırken dümdüz bir çizgi halinde üstüne gitmeyin, taramalılar işinizi bitirecektir. İyice yaklaşana kadar zigzaglar çizerek size kilitlenmelerini önleyin. Tehlikenin nerede olduğunu öğrenmek için taramalıları hedefleyen tuşları kullanın. Mümkünse ana geminin önce silahlarını yokedin. Eğer bunu yapamıyorsanız ana gemiyi size ateş eden silahla kendinizin arasına alın. Birçok durumda araya başka şeyler koyarak ateş eden taramalıdan kurtulabilirsiniz. Konumunuzu ana gemiye göre belirleyin ve hangi alt sistemi yoketmek istiyorsanız ona saldırın. Ancak sığınağınızda çok da oyalanmayın, gözünüz düşmanda olsun.

Emriniz altındaki gemileri kendi lehinize kullanın. Bazıları düşman gemileri ile uğraşırken bazıları da ana geminin silahlarına saldırsın.



Teknik veribankası size gemiler, silahlar ve daha fazlası hakkında bilmeniz gereken herşeyi ulaştırıyor.

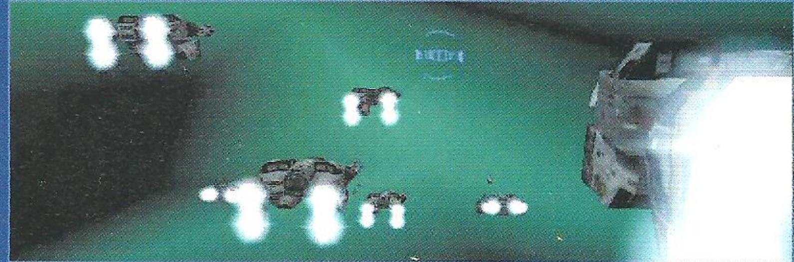
Black Omega

Bu zor bir bölüm. İki nakliye gemisini, Omega 1 ve 2 yi güvenliğe ulaştırmak sizin işiniz. Ve bunu yapmanın en iyi yolu *Anvil* adlı ana gemiyi yoketmek. Alpha kanadını avcı uçağınız üzerinde düzenleyin ve *Anvil*'e doğru ilerleyin. Çabuçak başlamanız gerekecek. Çünkü Tsunami bombalarınızı birkaç sefer yeniden doldurmak zorunda kalacaksınız. Beta kanadına kendinizi korutun ve Gamma'ya da Omegalardan birini korumasını emredin. Omegalardan biri başardığında, göreviniz başarıyla sonuçlanır. *Anvil*'i dövmeye devam edin. İlk olarak turetlere saldıracak vaktiniz yok, bu yüzden dikkatli olun.


Anvil'i yoketmek kolay değil, ama kesinlikle tatmin edici.

The Great Hunt

Kendinizi bir bombardıman gemisiyle donatın ve Tsunami ya da Harbinger bombaları yükleyin. Bir dahaki görev için onlara ihtiyaç duyacaksınız. *Bastion Lucifer*'le savaşmak için atlama düğümüne gelmeyecektir bu yüzden onu beklemeyin. Tüm avcı uçaklarına "Form on my wing" emrini verin ve atlama düğümüne doğru havalanın. Önlemeniz gereken avcı uçakları engellemek için ancak yeterli zaman ayırın. Sonra yeniden atlama düğümüne yönelin. Bir düşman ana gemisi, gemileriniz ve düğüm arasına ışınlanacak; ama ona hücum etmeyin! 90 derece yukarı dönün ve afterburner'a basın. Atlama düğümüne doğru temiz bir bölüm olduğunda, ona doğru ilerleyin. Tüm görev boyunca "Form on my wing" emrini verin.


Siz ve takımınız her ne pahasına olursa olsun atlama düğümüne ulaşmalı.

Lucifer

Delta dışındaki tüm kanatları avcı uçaklarına hücum ettirin. Bir tanesini kendinize ayırmak üzere Delta'daki her gemiyi bir reaktöre tahsis edin. Reaktörünüzü bombalamaya başlayın; bir bombayı attıktan sonra bir diğerini ateşlemek için 30 saniyelik bir bekleme süresi olduğundan, herhangi bir avcı uçağıyla uğraşacak vaktiniz olacak. Aldırmazlık etmeyin; bu ışınlanma tünelinde kalkanlarınız yok. Delta gemileri reaktörlerini hallettiklerinde gelip size yardım etmelerini sağlayın. Yakınlaşın: *Lucifer* havaya uçtuğunda oluşan patlamadan kaçmayı dert etmeyin çünkü son reaktör patladıktan sonraki bir arasahnede bu halledilmiş.



Devasa *Lucifer* bu ışınlanma tünelinde kalkana sahip değil. Ama hemen hemen hiç korumasız kalmıyor.

Unreal, Bölüm 2

Strateji Merkezi Ekibi tekrar imdadınıza yetişti!

Geçen ay, Epic Mega Games'in sıkı first-person shooter'ının ilk sekiz bölümünün nasıl geçileceğini açıklamıştık. Bu ay ise, sizi Level 9'dan alıp Level 29'a kadar götüren ikinci bölümle geri döndük (Vay!). Gelecek ay, heyecan verici son bölüm için mutlaka dergimizi takip edin!

Harobed Village

LEVEL 9

Ahh, işte acayip bir Nali köyündeyiz. Çürüyen cesetlerin kokusundan anlayamıyor musunuz? Bu küçük sevimli kasabada sola dönün ve içerideki skeeter'lara dikkat ederek üç binadaki malzemeleri silip süpürün. Eğer bir hücum yeleği (assault vest) istiyorsanız kiliseyi basın. Geldiğiniz yola yönelerek parçalanmış gemiyi bulana kadar devam edin. İskelede sizi bekleyen Skaarj'ı öldürün. Enkazın yukarısına çıkın, sonra da ahşap platformun üstüne zıplayın. Skaarj'ı yok edip köşeyi dönerek bir sonraki level'a geçin.



Hımm... güzel güneş ışığı efektleri. Bu metalik artık fabrikası avlusunda yolunuzu savaşarak açmak zorunda kalacaksınız.



Bu acayip Nali tapınağı içerisinde birçok malzeme barındırıyor Fakat çatıdaki Mr. Skaarj'a dikkat edin.

Terraniux Underground

LEVEL 10



Bu, Terraniux level'ına geçebilmek için bineceğiniz ana asansör.

Yeşil fıçının yanına saklanmış cephaneyi alın. Pembe sembolü yumruklayın sonra da arkanıza dönerek asansörle aşağıya inen düşmanı havaya uçurun. Karanlık kapı yolundan içeri girip anormal derecede parlak olan koridorda yürüyün. Pembe düğmelerin her ikisine de basın ve odanın rengi hafif bir maviye dönüşecek. Asansörün olduğu odaya geri dönün ve sonra asansöre atlayın. Kapılara girip çıkarak sizi bekleyenleri temizleyin. Zeminde sola ve sağa doğru delikler var. Skaarj'ı pusuya yatarak Eightball silahınızla öldürün. Sağdaki odanın içine atlayın. Toksin elbisesini alın ve sonra bir kontrol odasının önünde olup içinde bir elektrik kalkanı barındıran daha büyük bir odaya gelene kadar geçidi takip edin (hayır, şimdi içeri giremezsiniz ama bulunduğu yeri unutmayın). Çamurlu suya dalarak yılanı öldürün. Sağdaki kontrol odasına geri dönün ve sonra pembe kapılardan içeri girerek pembe düğmeye basın. Oyun yüklenecek. Bütün oyundaki en çok kafa karıştıran ve sinirleri bozan level'lardan biri için hazır olun.

Terraniux

LEVEL 11

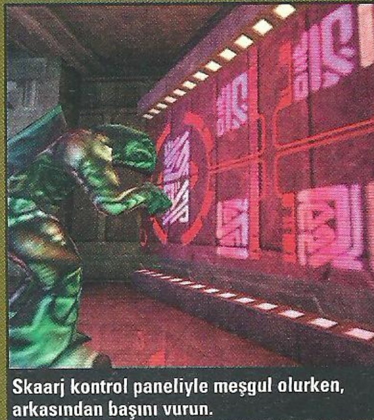
Ah-ha, çamurlu su akarak tükendi! Şimdi, kontrol odasının önündeki parlayan elektrik alanını hatırladınız mı? O yönde geriye dönün. Aşağıya atlayın ve yeni kilidi açılmış kapıdan içeri girin. Sizi pusuya düşürmeye çalışan yılanı öldürün. Sağdaki rampadan yukarı çıkarak sizi bir sonraki rampanın aşağısında bekleyen yılanı pusuya düşürün. Karanlık tünelden sağa dönün. Sağınızda anlaşılamayan bir asansör var. Atlayın ve daha sonra biraz ekstra malzeme için metal duvarın arkasını araştırın. İki Skaarj'ı öldürüp pembe düğmeye basın. Yanıp sönen kırmızı bir ışığın altındaki merdiveni görene kadar yürümeye devam edin. Merdiveni çıkın. İçinde biraz çamurlu su olan parlak kırmızı bir kemer altı yolunu görene kadar merkeze doğru ilerleyin. İçeri girin ve Skaarj'ı öldürün. Taş platformun üstüne atlayın ve pembe düğmeye basın. Merkeze geri dönün ve sonra sağa dönerek üzerinde pembe harflerle yazılmış bir tabela olan bir kemer altı yolu görene kadar yürüyün. İçeri girin ve pembe düğmeye basın. Şimdi, sola dönün, sürme kapılardan içeri girin ve solunda biraz çamurlu su olan bir açıklık bulacaksınız. Izgaranın üstüne basın ve bir seviye yukarı çıkarılacaksınız. Solunuzda ve sağınızda ağaç yetiştirilen yerler var. Duvarlar inene kadar koridorlarda gezinin ve açığa çıkan asansöre binerek merkez hücreye doğru ilerleyin. Aşağıdaki zeminin üstünde, üzerinde pembe düğmeler olan C biçimli asansörler var. Üzerlerine basarak yukarı doğru olan bütün yolu çıkın. Şimdi ortasında bir saçma tabancası (dispersion pistol) bonusu olan çaprazlama bir platformda olacaksınız. Kolların üç tanesi cephane ve zırha diğeri ise bir sonraki istikametinizi görebileceğiniz bir pencereye götürüyor.

Hücrenin merkezine geri düşün. Üzerinde çok renkli bir yazı bulunan kapıya doğru yüzünüzü dönerek sola dönün ve sürme kapıdan içeri girin. Duvarlar inecek ve daha sonra bir asansör bulana kadar sola doğru ilerleyin. Asansörün yerini hatırlamanız gerçekten çok önemli! Asansöre binerek yukarı çıkın, içerdeki Skaarj'ı öldürün ve sonra suya atlayın. Aşağıdaki tünele girip sağa dönün ve kontrol odasını bulana kadar bu yolu takip edin. Skaarj'ı öldürüp pembe düğmelerin ikisine de basarak biorifle'ı alın. Noork's Elbow'a giden asansör aktif hale geçecek ve güvenlik kilitleri devre dışı bırakılacak.

Ağaç yetiştirilen alandaki hatırlamanız gereken asansörü hatırladınız mı? Oraya geri dönün ve sağda yeni açılmış olan bir koridora girin. İlerleyin. Odanın sol tarafında level'dan çıkmanızı sağlayacak mor bir kapı yolu olacak.



İki Terraniux haritasındaki ana istikametiniz, elektrik alanının arkasındaki odadır.



Skaarj kontrol paneliyle meşgul olurken, arkasından başını vurun.



Bu level'daki birçok güçlü yaratık tekrarlanıyor, bu yüzden doğru asansörü bulduğunuza emin olun.



Ne zaman bunun gibi pembe bir düğme görürseniz, ona basın. Merkezi bir hücrenin etrafına bunlardan dört tane yerleştirilmiş.



Ahh, işte kontrol odasındayız. Mekanik Skaarj'ları yok edin ve iki pembe düğmeye de basın.

Noork's Elbow

LEVEL 12

Can sıkıcı değil miydi? Endişelenmeyin. Bu harita o kadar da kötü değil. Size saldırmaya çalışan Skaarj'ı öldürerek taş rampadan aşağı inin. Solunuzdaki binalar birkaç çarmıha gerilmiş Nali ve dev böcekler içeriyor. Bir kaleye gelene kadar patikayı takip etmeye devam edin. Rampadan yukarı çıkın ve yukarı çekilip açılan köprü alçalana kadar bekleyin. Soldaki kapıdan içeri girin.


Bu gayet açık bir level. Sadece malzeme için Nali evlerini basın ve sonra tapınağa doğru ilerleyin.


Savaşta ölmüş askerlerin künyelerini okuyun, silahlarını alın ve biraz savaşmak için hendeğe atlayın.

Temple of Vandora

LEVEL 13


Bir pusu geri tepiyor. Siz fenere ulaştıktan sonra birkaç Skaarj sizi bekliyor olacak.

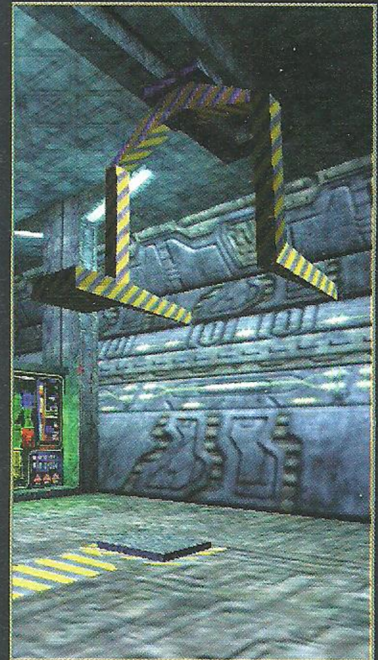

Haberler iyi. Bu bot sizi kutsal Sessizlik Feneri'ne götürecek. Bu enayiyi yakın ve bir kapı açılacak.

Fuayenin içine doğru yürüyün ve sonra sola dönüp avluya çıkın. Skaarj'ı ve kanatlı arkadaşını öldürün. Kapıdan girip turuncu koridora geçin. Sola dönüp merdivenlerden aşağı inin. Nali'yi takip edin ve Skaarj'ı öldürün. Kemerli odada, sağa doğru, iki yanan meşalenin bulunduğu bir koridora dönün. Sağdaki açık kapının içerisinde, bir biorifle da içeren biraz malzemenin bulunduğu bir koğuş var. Silahlarınızı onların üzerlerine boşaltın. Döner merdivenden aşağı inin. Üzerinize fırlayan Skaarj'ı öldürün. Solunuzda içinde zırh bulunan başka bir koğuş var. Bir yeraltı nehri ve bir bota erişene kadar gitmeye devam edin. Balkondaki Skaarj'ı öldürüp bota binin. Bazı uçan şişman yaratıklara sizi pusuya düşürmeye çalışacak. Bot durunca inin ve önemli gözüken yapıyı inceleyin. Bu Sessizlik Feneri'dir. 180 derece dönün ve önündeki düğmeye basarak mabede girin. Mabedin daha yüksekteki seviyesine doğru yukarı çıkın. Sağdaki kapı ağzından, ASMD çekirdekleri olan koğuş açığa çıkacak. Geldiğiniz yoldan geri dönün ve sonra da Sessizlik Feneri'ni yakmak için önüne çıkın. Aferin! Şimdi suya atlayın ve yolunuza çıkacak mutant balığı mutlaka öldürüp köpekleme yüzerek geri dönün. Yukarıdan bakan balkona çıkın ve çubukların yükselmiş olduklarını göreceksiniz. İlerleyin. Solunuzda birkaç koğuş var. İlerlemeye devam edip Skaarj'ı öldürün ve sonra da düğmeye basın. Merdivenlerden doğruca yukarı çıkmayı sürdürün ve ahşap köprüden karşıya geçerek devam edin. Sağınızdaki geçitten girip çevirmeninizle duvardaki yazıyı okuyun ve sonra da merdivenlerden yukarı ve mabedin içine doğru devam edin. Avluya geri döndünüz; sola ve sonra da sağa dönün ve yeni açılmış kapıdan içeri girin. Kanyonda yürüyerek kötü bir şeyler olacakmış gibi gözüken kemerin altından ilerleyin. Sağınızda şu an kullanamayacağınız bir asansör var; Sadece sola gidin ve ikinci vahşi patronla savaşın. Onu haklamayı başarınca kolezyumun arkasındaki kapıdan dışarı çıkın. Oh, deprem oluyor! Her neyse, sağa dönün ve bir sonraki level'ın yüklenmesini bekleyin.

The Trench

LEVEL 14

Bu level'a başlayınca görülmemiş bir miktarda silahın size sunulduğunu farkediyorsunuz (bu genellikle bir patron saldırısını önceden gölgelemek içindir). Çevirmen künyesini okuyun ve sonra bir parça kayanın üstüne atlayın. Bu sinir bozucu, yüzen göz küresi canavarları peşinizden gelecekler, bu yüzden pusuya yatıp onları temizleyin. Hazır olunca aşağıya atlayıp patronu biraz sıcak kurşunla besleyin (veya sadece koşarak geçin). Hendeği temizleyin ve sonra da ISV Kran altındaki kırmızı ışığa yürüyün. Platformun üstüne zıplayın ve çarpmadan önce kıyıya atlayın. Bio-suit monitörünün önüne yürüyün ve sonra da mini asansörlerin birinin üstüne çıkın. Hareket eden platform aktif hale gelince hemen üstüne zıplayın ve güverteye kadar ona binin.


İşte küçük bir zıplama bilmecesi. Küçük asansöre zıplayın ve haraket eden platforma atlayın. "Benim, Mario!" diyebilene kadar yola çıkmış olacaksınız.

ISV-Kran Deck 4

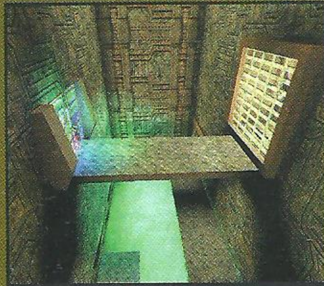
LEVEL 15



Hiçbir şeyden haberi olmayan bu Skaarj'a arkadan yavaşça yaklaşarak dersini verin. Buradaki düğmeye basın ve eşya deposunda kafanızın üzerinden bir rampa inecektir.

Alien filmini hiç gördünüz mü? Savaşta ölmüş olan insanın künyesini okuyun. Hedefleriniz altın madenlerini yok etmek, motorları tekrar aktif hale getirmek ve öldürülmeden Deck 1 nakliyecilerine ulaşabilmektir.

Asansörü çalıştırmak için parlayan kontrol paneline basın ve sonra da asansöre binin. Önünüzdeki geçitler tamamıyla Skaarj'larla dolu olacak. Yaklaşık sekiz tanesi üstünüze atlıyor olacak ve en iyisi biraz korku için hazır olmak. Koridorun ortasında havalandırma kanalına açılan bir panel var. İçine düşün (önceden hedefleyin ki vantilatör tarafından doğranmayasınız), sonra küçük asansöre doğru ilerleyin ve kanalı takip edin. Yakında, biraz motor soğutucusunun üzerinde bulunan bir metal köprüyü görebileceğiniz yeryüzüne çıkmış bir kayaya varacaksınız. Koşarak atlayın ve köprünün üzerine düşün, sonra paneli kullanarak kilitleri açın. Metal ızgaraların üzerinde ilerleyerek yukarı güverteye geri dönün ve mavi kapı ağzından içeri girin.



Bu platforma düşün ve sonra da yardımcı bir kapıyı açmak için kontrol paneline vurun.

Şimdi bir eşya deposu biriminin içindesiniz. Hemen solunuzda yukarıya çıkan bir asansör varken sağınızdaki duvarın içinde ise biraz cephane var. Şimdilik iskeleye çıkan asansörü görmezden gelin. Asansöre binerek eşya deposunun kontrol odasına çıkın ve Skaarj'ı öldürün. Hızlıca kontrol paneline vurun ve bir rampa alçalacaktır. Asansörle aşağıya geri dönerek rampayı tırmanın. Panele basın ve sonra çatıdan ardarda düşecek dört Skaarj için hazır olun. Oradan çıkın ve iskele asansörüne binin.

ISV-Kran Decks 3 and 2

LEVEL 16



Bu level'daki sayısız duraklarımızdan birisi de Containment Field Generator odası. Alanları indirin ve sonra motorun altın çekirdeklerini yok edebilirsiniz.

Büyük kapıdan geçerek sizi bekleyen Skaarj'ı öldürün. İkinci bir sıra kapıdan geçerek ilerlemeye devam edin. Skaarj'ı öldürün. Asansörü çalıştırın ve kapıdan içeri girin. İlerleyin, sola dönün ve patlayan kırmızı kapıları açacak paneli bulana kadar asma iskele etrafında dolaşmaya devam edin. İlerleyin ve asansörle yukarı çıkın. Şimdi başka bir "Duvarlardan devamlı fırlayan sekiz milyar Skaarj'ı öldürme" sahnesine hazır olun. Her şey bitince ortaya çıktıkları tünelleri basın. Sağlık ve okumak için künye dosyaları bulacaksınız. Kıyı şeridini terkedin, sonra asma iskeleye geri dönün. İlk mühürlenmiş kapıdan içeri girin, sonra Cooling System Control etiketli kapıyı bulun. Girin ve sonra acil boşaltım valfını ve pompasını çalıştırmak için sağdaki kapılardan geçin. Odadan çıkın ve odadan karşıya, başka bir kapı dizisine geçin ve boşaltım valfını çalıştırın.

Bir sonraki durağınız Containment Field Generator işaretli kapıdır. İçeri girin ve altın çekirdeklerini azaltan saklama alanları hakkında okuyabilmek için panelleri çalıştırın. Bu odanın solunda rengi turuncuya çalan bir kapı var. İçeri girin ve asansörü kullanın. En aşağıda inmeyin! Bunun yerine ikinci seviyede inin. İlerleyin, metal tüplerden karşıya geçin ve ızgaralardan oluşmuş asma bir iskeleye varana kadar gitmeye devam edin. Sağa gidin ve bir altın çekirdeği bulacaksınız. Geri çekilin (BAYAĞI geri) ve patlayıcı bir silahla ona ateş edin. Karşı taraftaki altın çekirdeğinde işlemi tekrarlayın. Şimdi Containment Field Generator bölgesini terkedebilirsiniz.

Bir sonraki durağınız Engine Power Core Control'dür. Yukarıya çıkan asansöre binin, içerdeki bütün canavarları öldürün, sonra da önemli bilgiler bulabilmek için bütün panelleri inceleyin. Asansörle bir sonraki kata çıkın, soğutucu odasına giden asma iskeleyi takip edin. Panellerin ikisine de basın ve aşağı geri dönün. Odanın karşısında küçük mavi bir sürme kapı göreceksiniz. İçeri girin, asma iskeleyi takip edin ve içerideki biosuit'leri kontrol edin. Power Core Control bölgesinden dışarı çıkın.



Dökülmüş motor soğutucusu, hazırlıksız olan için ölüm demek olabilir. İlerlemeden önce bu pisliği boşaltmalısınız.

Şimdi Primary Turbolift bölgesinin yerini belirleyin. Asansörlerin herhangi birisiyle yukarı çıkın ve kapıdan içeriye girin. Oyun bitti, dostum, oyun bitti!



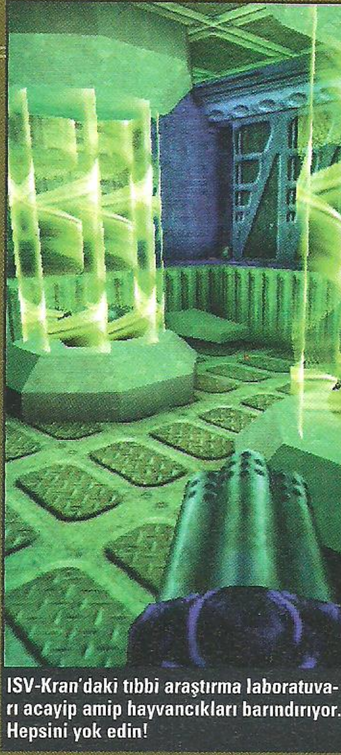
Cooling System kontrol odası üçüncü güverte üzerine dökülmüş soğutucu sıvıyı boşaltmanıza izin verecek.

ISV-Kran Deck 1

LEVEL 17

Koridorun yanındaki kaptanın seyir defterlerini okuyun. Geride hala yirmi Skaarj var ve onları öldürmek zorunda olan adam da sizsiniz. Koridorlarda koşarak üç odadaki jeneratörleri sistematik bir şekilde kapatın. Şimdi Bilimsel Araştırma Laboratuvarı'na girebilirsiniz. Şimdilik gerçek laboratuvara giremezsiniz. Bu yüzden tabelayla işaretlenmiş köprüyü bulana kadar etrafında dolaşın, sonra arkanıza dönün, yolunuzdaki kutuları havaya uçurun ve kontrol paneline giden metal patikayı takip edin. Paneli kullanın. Laboratuvara girin. Amip numuneleri hakkındakileri okuyun, sonra bu küçük hayvancıkların serbest kalmasını sağlamak için kontrol paneline vurun. Hepsini öldürün ve sonra laboratuvar kapılarının açılması için 30 saniye bekleyin. Laboratuvarın içinden mürettebat yatakhanesine çıkan kapıları açmayı da unutmayın.

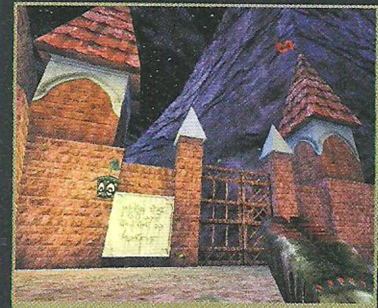
Yolunuzu işaret fişekleri ve fenerlerle aydınlatıp geride herhangi bir Skaarj kalmışsa diye dikkatli olarak mürettebat yatakhanesine girin. Yatakhane koridorunun sonundaki büyük kapılardan girin ve gözlem güvertesine çıkan asansöre binin. Suya atlayın ve ızgaradan içeri girin. Dibe dalın ve köprü güç alanını kapatın. Köprü alanına doğru ilerleyin, sonra sandalyelerin her iki yüzündeki düğmeye de basın. Delikten aşağı atlayın ve sonra da koşarak nakliye aracının yumuşak zeminine zıplayın. Artık buradan kurtuldunuz!



ISV-Kran'daki tıbbi araştırma laboratuvarı acayip amip hayvancıkları barındırıyor. Hepsini yok edin!



Bir numaralı köprüye çıkın! Köprü güç alanını kapattıktan sonra köprüye girin ve solunuzdaki düğmeye basın. Işınlanma odasına düşün ve artık buradan kurtuldunuz.



Dünyadaki en mutlu yer, bu kapıların ardında... Skaarj savaşçıları tarafından istila edilmediği sürece, herhalde.

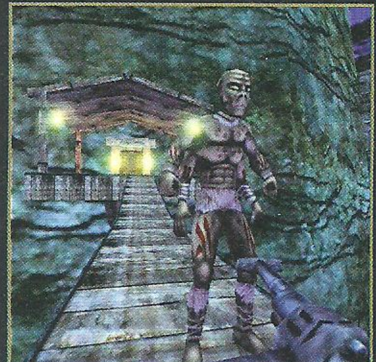
Spire Village

LEVEL 18

Yağmurdan kaçarken doluya tutuldunuz. Şimdi, ortasında bir Titan'ın serbestçe koştuğu garip bir Nali köyündesiniz. Onu öldürün (veya koşarak geçin), sonra ekstra özel bonuslar için Nali evlerine baskın yapın. Önünde bir tane daha lanet olası Titan duran başka bir ev bulana kadar kanyon boyunca ilerleyin. İsterseniz koşarak onu geçin ve sonra da kapının önünde duran nöbetçiyi öldürün (dikkatli olun, bir Razorjack'ı var!). Kilidin altında durun ve kapıyı çalıştırmak için zıplayın.



Bu Titan'ı öldürmeniz gizli kapılardan herhangi birini açmayacaktır. Sadece dört Nali evine baskın yapın ve hızla koşup bir sonraki level'a geçin.



Bu dostcanlısı Nali sizi evrensel selamlama şekli "Boolagah" ile selamlıyor.

Sunspire

LEVEL 19

Dağa giden patika boyunca sizi bekleyen iki nöbetçiyi pusuya düşürün, sonra asma köprüden karşıya geçerek ilerleyin. Kapıyı açın fakat bir saniye için geri çekilin. Bir nöbetçi tavandan düşerek gelecektir. Harcayın onu. Sunspire'da bir takım sandıkların ve vazoların işaret fişeği içerdiğini unutmayın. Onlara ihtiyacınız olacak. Ve şu tavana tutunan bir takım hayvanların olduğunu da unutmayın; yeni bir bölgeye girmeden çıkardıkları "argh" sesini dinleyin.

İlk istikametiniz şölen holüdür. Sunspire'ın ana lobisinde sağa dönün ve iki asansörü bulana kadar yürümeye devam edin. Çevirmeni kullanın. Sağdaki yemek salonuna gidiyor. Ona binin. Kitchens (mutfaklar) yazılı kapının yerini tespit edin, sonra asansörle yukarı çıkın. Bir masanın üstünde ölü bir Nali göreceksiniz. İlerlemeye devam edin ve asansörle yukarı çıkın. Nali böcekleri tarafından saldırıya uğrayacaksınız bu yüzden gözlerinizi dört açın. Şarap mahzenini geçerek yürümeye devam edin (Fıçıları kırmayın. İçlerinde böcekler bulunuyor) ve üzerinde Great Hall yazılı bir tabelanın hemen yanında duran iki heykel bulacaksınız. Mabede ulaşana kadar yürüyün. Mihrabın karşısında ve kapı ağzının altında bir düğme bulunuyor. Basın ona. Mihrap mini bir silah açığa çıkarmak için yükselecek. Sağınızdaki geçitten girip asansörle yukarı çıkarak yolunuza devam edin. Tavana tutunmuş bir halde sizi bekleyen için hazır olun.


Bu odadaki düğmeye bastıktan sonra aşağıdan bir kristal yükselecek ve birkaç parlak ışık efekti çıkaracaktır.


Kristal odasındaki kola vurduktan sonra bu sihirli ulaşım aracı yukardan düşecektir. Kemerlerinizi bağlayın!

Biraz sağlık için sağınızdaki çukura basın, sonra bir sonraki asansörle yukarı devam edin. Bir sonraki odada hemen sağınızdaki asansöre binin. Sizi bekleyen nöbetçiyi öldürün. Yukarı çıkan bir sonraki asansöre binin. Uzun bir çıkıştan sizi bekleyen tavana tutunmuş hayvanları yok edin, sonra sağlık için fıçıları kırarak açın. Chamber of Crystals yazılı kapıyı bulana kadar sağınızdaki koridorda ilerlemeye devam edin. Kristalin yükselişini izleyin ve mükemmel ışık gösterisinin keyfini çıkarın, sonra koridorun aşağısında kristali tutun, taş merdivenleri tırmanın, en tepedeki kapıdan sağa dönerek dışarı çıkın ve gökyüzünden inecek garip ahşap ulaşım aracı için bekleyin. Atlayın ve bir sonraki level için ortadan yok olun. He-yo!

Gateway to Na Pali

LEVEL 20

Uçuş filmi olmaksızın geçen uzun bir yolculuktan sonra Gateway to Na Pali'ye varıyorsunuz. Kapının açılmasını bekleyip ahşap köprüden karşıya geçin. Ahşap ulaşım aracınızın arkasında bazı variller var; sağlık ve şarjör için onları parçalayın. Yerdeki işaret fişeklerini temizleyin, sonra da mağaralara doğru ilerleyin. İki nöbetçiyi da öldürün ve küçük Nali dostunuzu, yaşatabilmeye çalışın (muhtemelen onu kurtaracaksınız fakat her ne olursa olsun kalastan aşağıya atlayacaktır). Platformun üzerindeki şarjörleri ve feneri alın. Arkanızı dönüp geldiğiniz yoldan geri gidin. Sağınızda bir kapı var. İçeri girip mağarayı takip edin ve son derece ön yargılı olan nöbetçiyi yok edin. Geçici köprüden yukarı doğru çıkarken dikkatli olun. Asıl yolda kalırsanız, aşağıya da düşmezsiniz.

Açıklığa varınca nöbetçileri temizleyin. Bu soğuk, berrak suya atlayıp sola doğru yüzerek şelalenin altından devam edin. İçinde şehit olmuş bir asker ve sizin en yeni arkadaşınız olacak dürbünlü bir tüfek barındıran yeşil bir mağara bulacaksınız. Cephaneyi kapın ve yakınlaşmak için ikincil ateş modunu kullanarak pratik yapın ve düşmanlara pusu kurarak kafalarından vurun. Bunun için kendinize bayılacaksınız.


Heyy, dürbünlü tüfek odası! Köşede yatan dostumuzun şansı pek yaver gitmemiş anlaşılan. Fakat yakınlaştıran yeni dürbünlü tüfeğinizle düşmanla uzaktan da uğraşabilirsiniz.

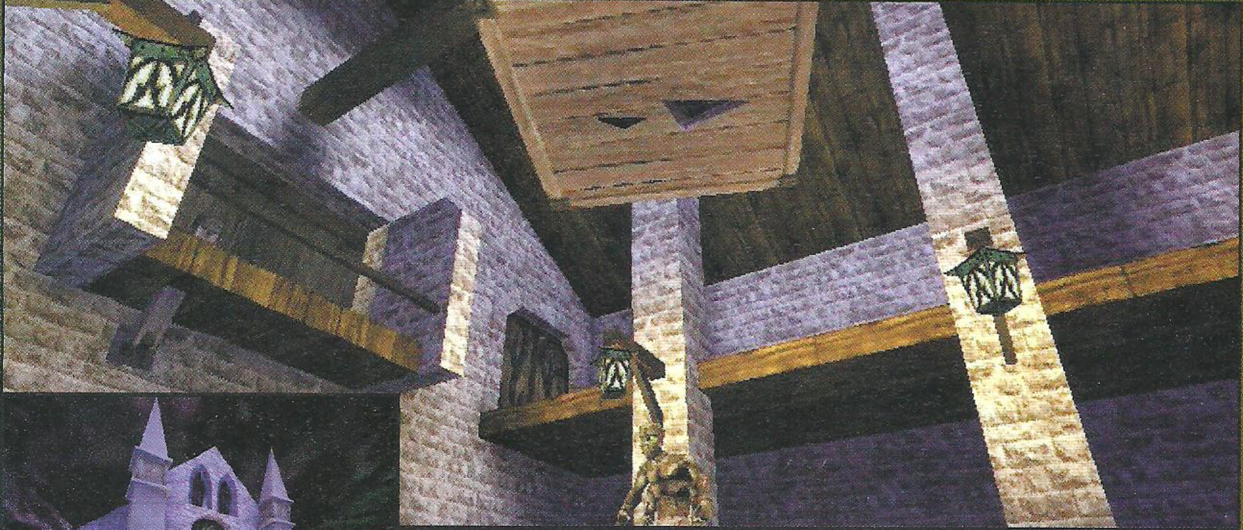

Gateway to Na Pali, güzel ama tehlikeli (ohh) Bu düşüncesiz Skaarj'ların biri tarafından rahatsız edilmeksizin sadece on feet bile yürüyemiyorsunuz.

Düğmeye basın (sadece bir kere!), sonra açıklıkta sizi bekleyen yeni nöbetçiyi öldürüp geldiğiniz yolu yüzerek geri dönün. İleri doğru yüzmeye devam edin. Eğer yolunuza çubuklar çıkarsa, dürbünlü tüfeğin bulunduğu odaya geri dönün ve düğmeye tekrar basın. Yan odada, tavanda sallanan yaratığı öldürün. Şelaleden aşağı düşeceğiniz için daha ileri yüzmeye devam etmeyin. Eğer arkanıza dönerseniz, hemen nehrin yanında lambayla aydınlatılmış bir mağara koridoru göreceksiniz. İçine girin. Asansöre binin fakat pusuya yatmış bir nöbetçi tarafından saldırıya uğramaya hazır olun.

Dışarıya çıkana kadar mağarayı takip edin. Nöbetçileri mini silahınızla veya neye sahipseniz onunla temizleyerek mağaraların içindeki platformları takip edin. Sizi bekleyen Razorjack sahibi nöbetçiler olduğundan ahşap köprüyü geçerken tedbirli olun. Kapıdan girin, sağa dönün ve ahşap kapıyı açın. Skaarj'ı öldürün ve merdivenlerden yukarı çıkın. Bu level için hepsi bu kadar.

Na Pali Haven

LEVEL 21

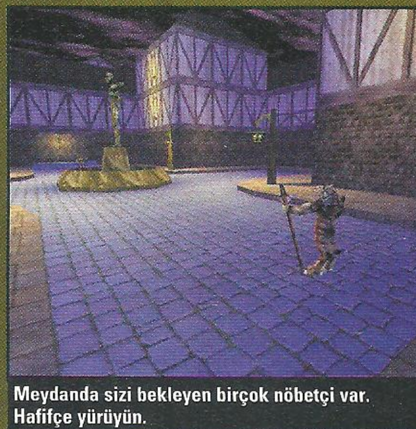

Aşağıdaki kata ulaşabilmek için bu sallanan platformu düşürmeniz gerekecek. Dostunuz Nali'yi ezmeyin!


Bu Nali katedralinin bodrumu bir Skaarj üssü saklıyor. İçeri girin ve onlara istediklerini verin.

Vayyy! İşte sadece en gösterişli Nali zenginleri için yapılmış yüzen bir tatil beldesi olan nefis Na Pali'deyiz. Burada yapacağımız ilk şey sağlıkla yüklenmektir. Merdivenlerden yukarı ve kapıdan dışarı çıkın. Az önce içinden çıktığınız el arabasının etrafında dönerek arkasına geçin. Şimdi üstüne zıplayın ve yamuk çatıyı tırmanın. Sağınızda, enfes Nali iyileştirici meyvasıyla dolu olan bir hazine sandığı var. Çatıdan koşarak atlayın (bu birkaç deneme yapmanızı gerektirebilir), sonra çitin üzerinden zıplayın ve candan bir şekilde yiyin. Çitin üzerinden level'ın başına geri zıplayın ve el arabasını geçerek devam edin. Açıklığa varınca nöbetçiyi öldürüp sağınızdaki iki kapıdan içeri girin. İçerdeyken soldaki kemerin altından geçip düğmeye basın. Arkanızı dönüp ana odaya geri dönün. Şimdi diğer koridora ve kapılara girin. Ahşap platformun altından yürüyün. Solda bir tekerlek olacak. Onu hareket ettirin ve açılan kapıdan girin. Nali meyva tohumları için fıçıları kırarak açın, sonra açık kapılardan girin. Nöbetçiyi yok edin. Solunuzda ASMD çekirdekleri, sağınızda ise AutoMag şarjörleri var. Bir sonraki odaya girip ortalığı temizleyin. Ahşap rampadan yukarı çıkın. Bir sonraki odaya girin ve düğmeye basın.

Avluya geri dönün. Solunuzdaki ahşap merdivenden yukarı çıkın ve nöbetçilerin ikisini de öldürün. İçeri girin ve kitaplığın solundaki dispersion pistol bonusunu alın. Soldaki odada olan Skaarj'ı öldürüp kapıdan geçin. Manivelayı bulana kadar ambarın etrafında dolaşın. Kolu indirin ve asılı olan ahşap platform düşecektir.

Yeni delikten aşağıya atlayın ve dürbünlü tüfeği alın. Dikkatli olun. Bir sonraki kapı açılmadan önce içeri düşen bir Skaarj'ı öldürmek zorunda kalacaksınız. Bir sonraki odada, çevrede dolaşarak aydınlatılmış koridorun içine dalın, rampayı tırmanın ve düğmeye basın. Aşağıya geri dönün, koridordan geçin ve duvardaki çatlağa ateş edin. Bütün küçük örümcek benzeri yaratıkları yok edin. Arka duvardaki kapıdan girin. Ahşap merdivenlerden yukarı çıkın. Bir sonraki odada nöbetçiyi öldürüp sağınızdaki merdivenlerden yukarı çıkın. Sağınızdaki köşenin etrafında bekleyen nöbetçiyi öldürün, sonra masanın üzerindeki kitabı okuyun. Kapılardan girin ve Skaarj'ı öldürün. Düğmeye basın. Alt kata geri dönün ve dışarı çıkın. Mavi kaldırım taşlarının önündeki kapı artık açık. İçeri girin. Sağınızda kasaba meydanı bulunmakta; güzel Nali heykelini takdir edin. Aşağıda ve sağ tarafınızda, içinde AutoMag şarjörleri bulunan bazı fıçılar var. Yolunuza çıkan nöbetçileri öldürerek aşağı doğru yürümeye devam edin. Solunuzdaki kilitli kapıları geçerek yürümeyi sürdürün. Sağa dönüp merdivenlerden inin, solunuzdaki kapıyı görmezden gelin ve sağdaki köşeden dönün. Sizi bekleyen nöbetçileri öldürün, sonra havuz alanına inin. Sizi bekleyen canavar balığı temizleyin. Duvarda turuncu ışık veren bir spot lambası görene kadar yeraltı tünellerinde ilerleyin. Arkanızı dönün. Aha, duvarda bir çatlak var! Patlayıcı bir silahla onu vurun, sonra içine girip şarap mahzenine inin. Skaarj'ı öldürüp odanın uzak tarafındaki kapıdan girin (içlerinde canavar örümcekler olduğu için fıçıları kırmakla uğraşmayın). Rampadan yukarı çıkıp kapıdan girerek zar oyunu oynayan iki nöbetçiye sürpriz yapın. Şöminenin içine girmeyin. Yukarıdan böcekler düşecektir. Bunun yerine bir sonraki odada bulunan açık kapıdan girin ve sağınızdaki koridorla devam edin (solunuzdaki kapı sadece dışarıya açılıyor). Karanlık merdivenlerden yukarı çıkın, sonra yan odadaki Skaarj'ı öldürün. Setin ikinci katına çıkana kadar gitmeye devam edin. Ahşap platformdan sağdaki tek kapının bulunduğu yere geçin ve düğmeye basın. Şimdi sonraki iki kapıya giden ahşap platformu takip edin. Sağdaki uyuyan bir Skaarj'a çıkıyor. Onu öldürün, camı kırın ve pencereden aşağıya atlayın. Şelalenin sağındaki açık odadan içeri girin ve düğmeye basın. Geri çıkın, sonra solunuzdaki kapıdan girin.

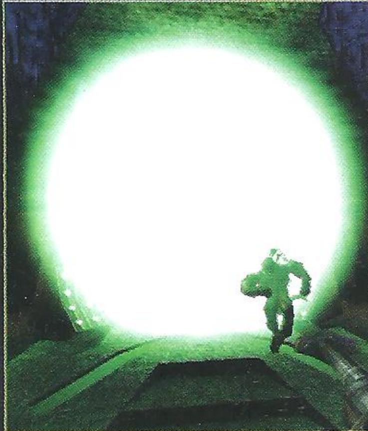

Meydanda sizi bekleyen birçok nöbetçi var. Hafifçe yürüyün.

Çitin üzerinden atlayıp sağınızdaki odaya girerek Skaarj'ı öldürün. Fıçıların içinde tüfek saçmaları var. Kapıdan girin. Kontrol panellerinin ikisini de okuyun, sonra yeşil ışıklı düğmeye basın. Asansörle yukarı çıkın ve Razorjack kullanan nöbetçiyi öldürün. Fütüristik kapılardan girin ve kontrol paneline basın. Artık sualtı kapıları açık! Asansöre geri dönün (inmek için olan düğme kolonun arkasında), sonra şelale bölgesine geri gidin. Şelalenin altında bir boru var. Sağlığınızın 50'nin üzerinde kaldığına emin olarak borunun içinden yüzün.

Outpost 3J

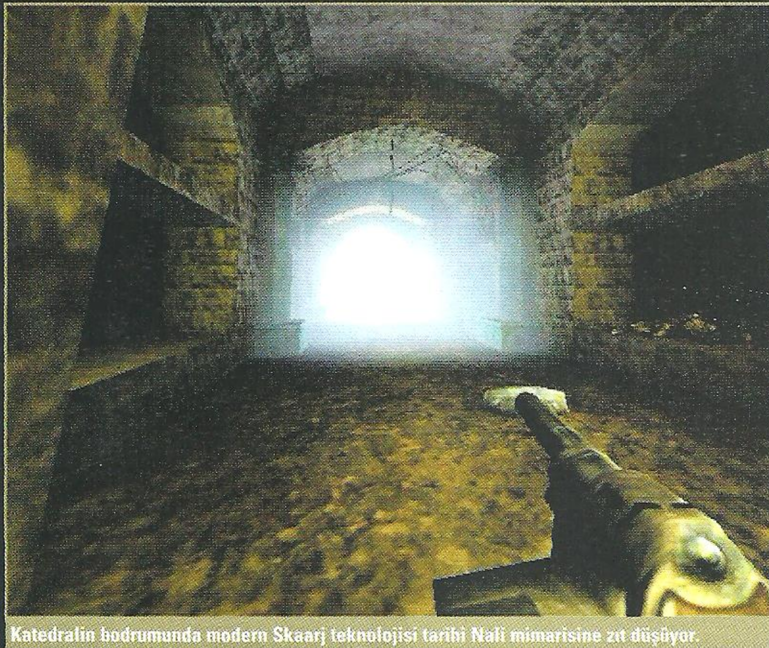
LEVEL 22

Tamam, deli gibi yüzmeye başlayın. Muhtemelen tünelin sonuna vardığınızda en az 20 sağlık puanı kaybedeceksiniz. Yüzeye çıkınca Skaarj'ı temizleyin. Tek kilitli olmayan kapı, üzerinde kontrol paneli olan büyük kapının solundakidir. İçeri girip asansöre binin. Patikayı takip edin ve kapılardan girin. Nöbetçiyi öldürüp koyun kapılarını açabilmek için kırmızı panele vurun. Ana koridora geri gidip açtığınız kapılardan geçin. Nöbetçiyi öldürüp asansöre binebilmek için yeşil panele vurun. Mekik koyuna giden kapıyı açmak için soldaki yeşil düğmeye basın. Asma iskelenin tepesindeki nöbetçiyi pusuya düşürmeyi deneyin, sonra asansörü indirmek için panele vurun. Kontrol odasını bulana kadar asma iskelenin üzerinde yürüyerek sürme kapılardan girin. Üç panelin hepsine de tam olarak bir kere vurun. Mekik koyuna geri dönün ve solunuzdaki kapıdan girin. Bir sonraki koridorda bulunan bütün Skaarj direncini yok edin. Başka bir asansör bulana kadar yürümeye devam edin. Yeşil panele vurun ve anormal derecede yeşil bir güç alanı içeren jeneratör odasına inin. Yeşil düğmeye basıp kapıdan girin ve bir kez daha yolunuza çıkan Skaarj'ı yok edin. En sonunda katedrale benzeyen bir yapıya varacaksınız. Girişi bulana kadar etrafında dolaşın. Tapınaktaki nöbetçileri öldürün.



Işınlanma zımbırtısının sihirli topu sizi bekliyor! Hemen içine atlayın ve bir sonraki büyük karşılaşmanıza ulaştırılın.

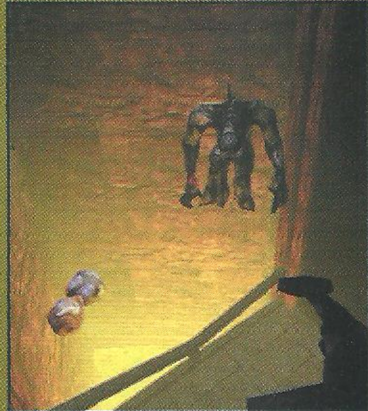
Sağdaki kemerlerin altında ve birkaç feet geride bir dizi kapı bulunmaktadır (göremiyorsanız fener veya işaret fişeklerini kullanın). Girin ve dairesel merdivenle yukarı çıkın. Güç alanına gözlerinizi açıp bakın. Merdivenlerle yukarı çıkmaya devam edin ve balkona çıkın. Hemen önünüzde yerinde çıkmış bir tuğla var. Ona basın. Şimdi taştan çarmıha gerilmiş Nali heykelini geçerek devam edin ve solunuzdaki koridora girin. Ahşap asansöre binin ve bir Eightball fırlatıcısı içeren bir odaya götürüleceksiniz. Heykelleri pencerelerden dışarı iterek kırın ve aşağıdaki girişte bir sağlık bonusu ve kalkan kemeri kazanacaksınız. Asansörle balkona inin ve ahşap kapılardan ilerlemeye devam edin. Nöbetçiyi öldürüp kırmızı kontrol paneline vurun. Alt kattaki tapınağa geri dönün fakat bu sefer solunuzdaki kemerlerin altından gidip yeşil panele vurun. Merdivenlerden aşağı inin. Biraz biorifle cephanesinin ve birkaç fıçının olduğu bir oyuk var. İçlerinden örümcekler fırlayacağı için bunları kırmayın. Büyük çelik bir kapıya varana kadar mezarlıklarda ilerleyin. Yeterli miktarda yaklaşın ki kapı açılsın, sonra tüfeği seçin. Skaarj'ın kafasına dürbünle nişan alın ve onu haklayın. Skaarj'ın meşgul olduğu kontrol panelini kullanın ve ışıldayan bir maddeden oluşmuş şaşırtıcı yeşil topun odanın merkezinde ortaya çıkışını seyredin. Işığın içine atlayın.



Katedralin bodrumunda modern Skaarj teknolojisi tarihi Nali mimarisine zıt düşüyor.



Burada Bubba sert gözüküp göğsünü yumruklarken, köprüyü kaldırmak için tahtının üstüne zıplayın. Eğer kartlarınızı doğru oynarsınız...



Doğrudan cehenneme giden tek yönlü bir bilet için içeri düşüyor olacaktır!

Velora Pass

LEVEL 23

Gökyüzünde korkunç şimşeklerin olduğu ve aksiyonun hızlı ve şiddetli hale geldiği Velora Pass'e hoşgeldiniz. Bir tahtın üzerinde oturan büyük taştan bir titan bulana kadar kayalık geçidi takip edin.

Şimdi bu, *Unreal*'daki, tek bir sağlık puanı bile kaybetmeden patronu delik deşik edebileceğiniz birkaç sahneden biridir bu yüzden iyi dinleyin. Dispersion pistol bonusunu kapın ve acilen titanın tahtına geri koşun. Ayağa kalkacak, birkaç adım yürüyecek ve göğsünü yumruklayacaktır. O bu işi yaparken taştan düğmeye de basmak için tahtın üzerine zıplayın. Şimdi level'in girişine koşarak geri dönün ve otuz saniye kadar bekleyin.

Şimdi işler biraz zorlaşıyor. Arenaya geri dönüp titanı koşarak arkada bırakın ve köprüden karşıya geçin. Taş fırlatıcıları tarafından vurulmaktan kaçınmak için sola ve sağa ateş açın. Köprünün üstüne adım atınca, altındaki zemini düşürmek için sağ kolonun üstündeki düğmeye basın. Bir lava kuyusunun içine düşerken deliler gibi gülün. Geçitten aşağı devam edip kapıdan girin.

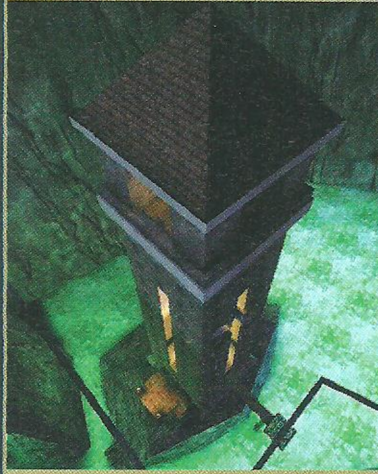
Bluff Eversmoking

LEVEL 24

Artık *Unreal*'ın çılgın ortaçağ haritalarına dalmanın zamanıdır, öyleyse ahşap kapıları açmak için sağdaki düğmeye basın. Niye mi? Dost canlısı bir Nali bulmak için! Sizi bir Stinger'a götürecek, bir kapıyı açacak ve sonra sizi asma bir köprüye giden ahşap bir yoldan yukarı çıkartacaktır. Takılın peşine.

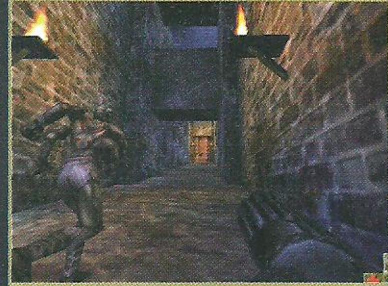
Manastırda yapabileceğiniz birkaç güzel şey var fakat aslında hiçbiri gerekli değil. Eğer kovalamacaya atlamak istiyorsanız bir sonraki paragrafa geçin. Manastırın ön kapıları kilitli durumda, bu yüzden soldaki açıklıktan girin. İki nöbetçiye de öldürüp bir sonraki kemere doğru ilerleyin. Manastırın arkasında, içinde biraz iyileştirici Nali meyvası bulunan bir mezarlık var. Eğer sağlığa ihtiyacınız varsa meyvayı alın ama bizim bir sonraki durağımız sağdaki havuzdur. Suya atlayıp borunun içinden deliğin aşağısına yüzün, sonra birkaç ekstra malzeme için yukarı mezarlıkların içine çıkın. Araştırmanızı bitirince manastırın önüne geri dönün.

Yüzünüzü manastırın önüne dönerek, solda aşağı giden küçük bir yol görebilirsiniz. Yolu takip edin. En sonunda bir yeraltı tüneli kompleksine ulaşacaksınız. İki kapının herhangi birinden girin, sonra meşalelerle aydınlatılmış büyük bir odaya düşün. Sağdaki oyuğun içindeki iki gazeteyi okuyun, sonra oyuğa en yakın olan koridora girin. Barbut oynayan üç nöbetçiden önce davranarak silahınızı çekin. Referans vermek için buraya Zar Odası diyeceğiz. Yerini unutmayın. Solunuzdaki düğmeye basıp üç gazeteyi okuyun. Solunuzda merdivenler var. Merdivenlerin sağından suya atlayın ve sonra gizli bir odaya varana kadar tünellerin içinden yukarı yüzün. İçerdeki üç gazeteyi okuyun. Şimdi geriye dönüp suyun içine bakın. Dipte bir çarpı işareti göreceksiniz. Suya atlayın ve bu çarpı işaretinin yönünde ilerleyin. Dosdoğru yukarı yüzün ve iç manastırdaki bir kuyudan dışarı çıkacaksınız.


Manastırın diğer savunmalarını bir kez yarıp geçince level'i bitirmek çan kulesine doğru ilerleyin.

Merdivenlerin altından ileri yürüyün. Tabelanın altındaki oyuğun içine dalıp düğmeye basın. Bir asansör inecektir. Tamamen aşağıya inince düğmeye tekrar basın ve asansöre atlayın. Kuledeki her iki düğmeye de basın, sonra aşağı geri dönün. Büyük metal ve ahşap kapıları pas geçerek sağınızdaki tapınağa ve ISV-Kran'dan araklanmış bazı kutuların bulunduğu bir alana yürüyün. Merdivenden aşağı inin ve bir düğme bulana kadar koridoru takip edin. Düğmeyi umursamayın ama arkasındaki ahşap payandanın üstünde zıplayın. Çıkıntının üzerinden yavaş yavaş yürüyün, sonra aşağıya kontrol alanının içine atlayın. Panele vurun. Artık hidroelektrik jeneratöre girebilirsiniz.

Manastırın önüne geri dönün ve Zar Odasına çıkan yola girin. Oraya varınca sola dönün (ilk koridoru pas geçin) ve suya atlayın. Mağaralara düşene kadar boru sistemlerinin içinde güçlükle ilerleyin. Sizi bekleyen üç veya daha fazla nöbetçiyi öldürün, sonra birkaç malzeme için rampadan yukarı çıkın. Rampadan aşağı geri inin ve kayanın içindeki kapıdan girin. Soldaki koridora girin, sonra avize odasındaki düğmeye basın. Ahşap platforma binerek aşağı inin, sonra uzaktaki nöbetçiyi pusuya düşürerek tüfekle vurun. Dürbünlü tüfeği alın, sonra saçma için kutuları kırın. Koridordan aşağı inerken geriye kalan nöbetçileri tüfekle temizleyin. Dairesel merdivenden çıkın. İleri yürüyerek büyük odanın içine girin ve kontrol panellerinin ikisine de vurun. Odanın sonundaki havalandırma kanalından girin. Asansörle yukarı çıkın, sonra çan kulesine giden rampadan yukarı yürüyün. Düğmeye basın ve asansöre çıkın. Devre kesici anahtarların ikisine de basın. Asansörle aşağı geri inin fakat zemine ulaşmadan önce ikinci katta atlayın. Küçük açıklıktan girip platformun üstüne çıkın. İlerleyeşiniz bir noktaya ulaşınca tünellerin içinden yürüyün ve asansörle aşağı inin.


Bir Eightball silahı gösterecek ve sonra da bir kapı açacak olan bu Nali'yi takip edin. O kadar dost canlısılar ki.


İşte temizlemeniz gereken manastır. Buradaki anahtar Level'in iç çemberine ulaşmaktır.

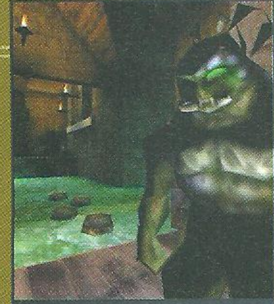
Dasa Mountain Pass

LEVEL 25

İşte size çabuk ve acısız bir level. Kapıları açın ve nöbetçiyi tüfekle halledin. Koridordan aşağı yürüyün. Kapıya varmadan önce soldaki sandıkların arkasına gidin ve meşalenin altındaki düğmeye basın. Kapılardan geçip yolu takip edin. AutoMag şarjörleri için fıçıları kırın. Derin yarığın karşısındaki nöbetçileri tüfekle temizleyin, sonra asma köprünün yanındaki kolu kullanın. Köprüden karşıya geçin, sonra solunuzdaki koridordan girin. AutoMag şarjörleri ve bir Eightball silahı için bir sonraki odada bulunan fıçıları kırın. Camı kırıp pencereden bir sonraki odaya atlayın. Bir assault vest için sandıkları kırın. Geldiğiniz yoldan asma köprüye geri dönün. Asma köprünün sağındaki kalasın üzerinden aşağıya dikkatlice yürüyün, sonra turuncu çıkıntının üzerine düşün. İyileştirici Nali meyvalarıyla yüklenin. Havuzun dibindeki delikten içeri dalın. Bir sonraki odaya yüzün. Kolu döndürün. Asansörden çıkan nöbetçileri temizleyin. Bir fıçıyı havuzun yakınına doğru itin, sonra onu asansöre çıkmak için bir basamak taşı gibi kullanın. Tepedeki düğmeye basın. Şimdi aşağı düşün ve demin açtığınız kapıdan girin. Avluda soldaki kapıdan girin. Hayvanı öldürün. Düğmeye basın, avluya geri dönün ve yeni açılan kapıdan girin. Binanın içine girin ve solda sizi pusuya düşürmek için bekleyen Skaarj'ı öldürün. Sizi tüfekle vurmaya çalışan nöbetçileri umursamayın, ileri doğru yüzün ve merdivenlerden yukarı çıkın. Bir kapı açılacaktır. İçeri girin.



Bir dizi kapıdan geçerek ilerleyin ve bir sonraki level'a giden yolunuzda olacaksınız.



Dasa Mountain'daki kuleye bir kere girince, sizi tüfekle öldürmeye çalışacak birçok nöbetçiyle ve bir de Skaarj'la uğraşmak zorunda kalacaksınız.

Cellars at Dasa Pass

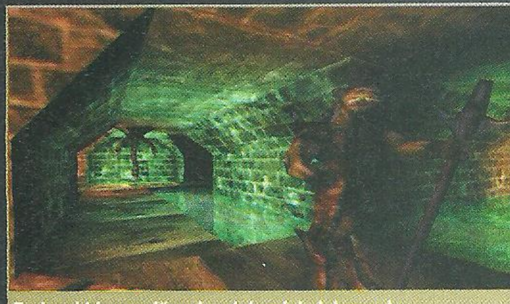
LEVEL 26



Mahzenlerde bir dev, bir nöbetçiyi haklarken "titanların çarpışması"nı seyredebilirsiniz. Bence bu seferkini kimin kazanacağını biliyoruz.

Soldaki holden yürüyün. Kalası tırmanın ve kolu çevirin. Suya atlayıp balığı öldürerek geçidi takip ederseniz, içinde tavana asılmış olan bazı yaratıklar ve bir de sağlık bonusu olan gizli bir oadaya çıkacaksınız. Ana merkeze geri dönün ve solunuzdaki kapıda olan parmaklıklar kalkmış olacaklardır. İki nöbetçiyi de öldürün. Sağınızdaki asansörden yukarı çıkın ve tekerleği döndürün. Yeni açılan kapılardan girin. Solunuzdaki holde olan kapıdan girin, nöbetçiyi öldürün ve büyük kolu çevirin. Koridora geri dönün ve yeni açılmış kapılardan girin. Bir T kesişimine ulaşana kadar ileri gidin. Sağdaki fıçıları kırın, sonra koridordan aşağı ilerleyip dairesel merdivenden yukarı çıkın. Endişelenmeyin. Taştan titan'ı öldürmek zorunda değilsiniz. Sadece taştan göbekteki yerinden çıkmış olan tuğlaya vurun ve açılan gizli kapıdan içeri girin. Dairesel merdivenden yukarı çıkın ve ahşap çıkıntıdan karşıya geçin. Duvarda küçük bir çıkıntı görebiliyor olacaksınız. Oraya atlayın ve taştan düğmeye basın. Aşağı atlayın ve geldiğiniz yoldan çıkın. Merdivenlerden aşağıya inin. Solunuzda içinde bir kol bulunan bir koridor var. Girin ve kolu çevirin. Arkanızı dönün ve sağınızda iki ahşap kapı görene kadar yürüyün. İkinci kapıdan girin. Yukarı çıkın ve mekanik Skaarj'ı öldürün. Sola dönün ve çift düğmeye basın. Arkanızı dönün, koridordan aşağı yürüyün ve aşağı inmiş bir asansör göreceksiniz. İçindeki Skaarj'ı öldürün, sonra yukarı bir sonraki kata çıkın. Odanın sonundaki düğmeye basın. Aşağıya, havuzun içine düşün fakat havuzdaki katil balıklar için tetikte olun. Havuzun dibindeki kolu kullanın. Yukarı çıkın ve sağlık paketini alın.

Geldiğiniz yoldan geri dönün. Merdivenlerden aşağı inip kapıdan geçin, sonra hemen önünüzde olan kapıdan girin. Sola dönüp birkaç adım yürüyün ve sağınızda bir kapı göreceksiniz. İçeri girin. Solda, içinde biraz iyileştirici Nali meyvası bulunan bir havuz vardır fakat sağınızdaki merdiven boşluğundan aşağı gitmeye devam edin. Birkaç nöbetçi öldürün, sonra soldaki parmaklıkların arasından geçin. Asansörle yukarı çıkın, geçidi takip edin ve kolu çevirin. Sandıklardan karşıya atlayın, geldiğiniz yoldan dışarı çıkın ve dairesel merdivenden yukarı çıkın. Merdivenlerin tepesindeki havuza geri dönün ve içine atlayın. Parmaklıklardan biri eksik. Yavaşça içeri hareket edin ve balığı öldürün. Ahşap sallar görene kadar sola doğru yüzün, sonra sağa dönün. Havuzun dibinde bir deliğin önünde beyaz bir elmas göreceksiniz. Derin bir nefes alıp deliğin içine doğru yüzün ve bir mağara görene kadar deliği takip edin. Tavana asılı olan yaratıkları öldürün sonra yarı içine kaçmış olan düğmeye basın. Sualtı geçidinden geri dönün. Dar geçit yolundan geri ilerleyin ve sola dönün (level'ın başına geri dönüyorsunuz). Ana koridora çıkan kapıdan geçin. Solunuzdaki koridorun zemininde beyaz bir elmas göreceksiniz. Metal kapılardan geçin. Geçitten aşağı yürüyün, düğmeye basın ve açılan kapılardan içeri girin. Odanın karşısına doğru fırlayın (nöbetçileri umursamayın. Siz onları öldürdükten sonra canlanmaya devam edeceklerdir), metal düğmeye basın, sonra arkanızı dönüp solunuzdaki açık kapıdan girin. Tekerleği döndürün ve aşağı inen asansörlerden birine atlayın. Bazı merdivenler bulana kadar üst katta ilerleyin. Merdivenleri tırmanın, sonra bir sonraki odada bir düzine kadar olan nöbetçileri öldürün (tabii ki korkakça God modunu kullanarak. Çünkü buraya geçmenin tek yolu bu). Bir sonraki koridorlar dizisinden geçin ve bir sonraki büyük odada bulunan robot hayvanları öldürün. Düğmeye basın. Asansöre binin, sonra ikinci kattan karşıya geçin ve düğmeye basın. Aşağıya, ilk kata düşün ve asansörün arkasında açılan kapıdan girin. Merdivenlerden aşağı inin.



Bu level bir yarı dünyalı aylak aylak dolaşmadan bitmeyecek. Nefesinizi tutmayı unutmayın...

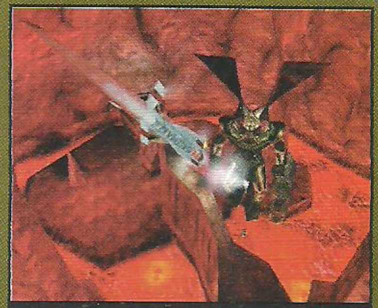
Serpant Canyon

LEVEL 27

Havuzu pas geçip kapıdan girin. Bota atlayıp ipi tüfekle vurun. Güzel, harika bir bot gezisi yaparak ilginç sesleri dinleyin. İskelede bottan inin. Malzemeler için yeldeğirmenine baskın yapın. Patikadan aşağı, mağaranın içine yürüyün. Vay be, bu olduça zordu...



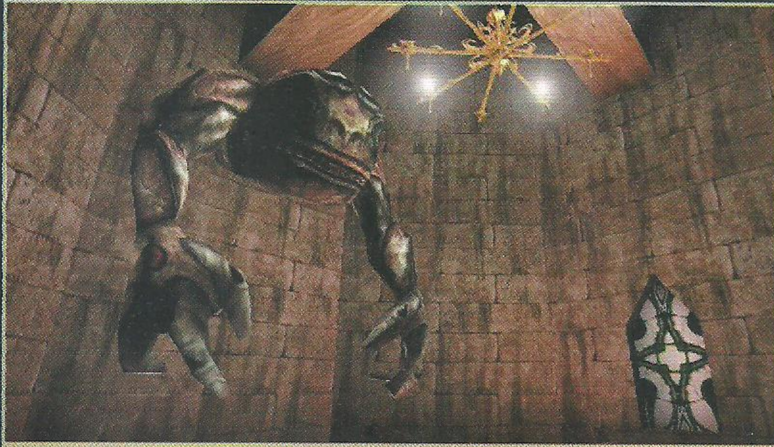
Rahat bir yolculuktan sonra, bu yalnız yeldeğirmenine varacaksınız. Yararlı malzemeler için değirmeni araştırın veya devam edin.



Demonlord'un füzelerine dikkat edin. Kanada hükümetinden ödünç alınmışlar (gerçekten!).

Nali Castle

LEVEL 28

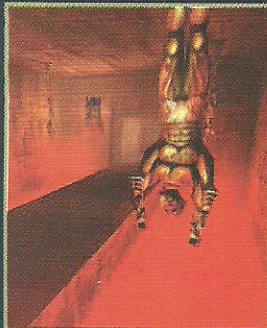


Hey, bu kesinlikle çirkin bir yaratık. En güçlü silahlarınızla onun canına okuyun. İsterseniz merdivenlere sığamayacağı için aşağıdan onu tüfekle de vurabilirsiniz.

Evet, sonunda *Unreal*'ın en zorlu level'ı olan şu ünlü kaleye ulaştık. Yüzen yaratığı öldürün, sonra yeşil havuzun içindeki küçük adada bulunan ASMD'yi alın (bulamazsanız feneri kullanın). Şimdi geri hareket edin ki kaleye giden koridoru görebilesiniz. Dürbünlü tüfeğinizi çıkarın ve nöbetçiyi başından vurun. Nöbetçiyi, kaleye girip asma köprüyü aşağıya indirmesinden önce öldürmeniz çok önemli.

Kaleye girip ana holün içine yürüyün. İki nöbetçiyi öldürün. Rampanın sağında küçük bir kapı var. İçeri girin. Bir Nali heykeli göreceksiniz. Sağa dönüp kütüphaneye girin. Kitabı okuyun. Dışarı çıkın, sonra heykelin önüne atlayın. Heykelin etrafında dolaşarak mabetin içine girin, yüzen yaratıkları öldürün, sonra mihrabın arkasındaki düğmeye basın. Geri dönün. Dosdoğru heykelin bulunduğu odaya gidin, sonra sağa dönüp kütüphaneye girin. Solunuzdaki rampayı tırmanın, koridora girin ve kendinizi ana holde bulacaksınız. Rampadan yukarı çıkıp soldaki kapıdan girin. Koridoru temizleyerek rampadan yukarı çıkın ve sağa dönün. Sağınızdaki ilk kapı bir avluya açılıyor olmalı. İçeri girip rampadan yukarı çıkın. Nöbetçiyi öldürüp Nali'yi takip edin. Size bir supercharge ve bir shield belt'in yerini gösterecek. Merdivenlerden yukarı çıkıp asansöre binin. Dairesel merdivenden yukarı çıkın. En tepeye ulaşınca asansöre binin.

DEVASA yüzen yaratığı öldürün. Şimdi büyük Nali heykeline kadar olan bütün yolu geri gidin ve sağa dönün. Merdivenlerden aşağı inip kapıdan girin ve üç nöbetçiyi ve Skaarj'ı öldürün. İki kapının üzerinde asılı iki işaret göreceksiniz. Herhangi birine girip zindanlara dalıp. Aşağıdaki mekanik Skaarj'ı öldürün. Düğmeye basıp büyük kapıdan girin. Canınız isterse Nali'leri serbest bırakarak sol ve sağ kanatlara doğru hareket edin. Herhangi bir kanattan aşağıya idam odasına inin. İçinde bir köprü olan kırmızı bir odaya gelene kadar büyük bıçağın yanından yürüyün. Karşıya yürüyerek bir sonraki level'a geçin.

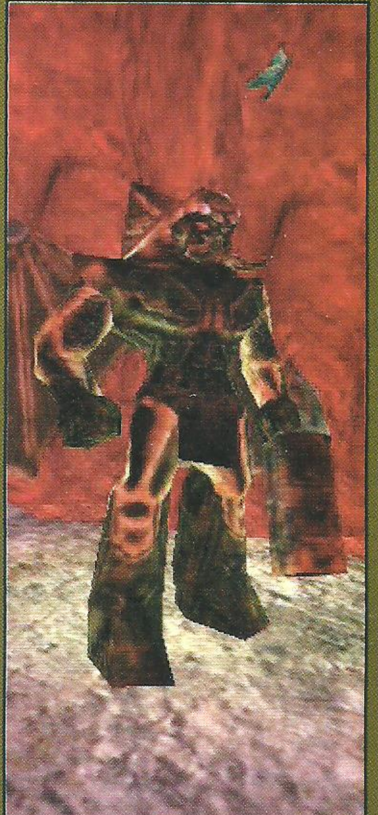


Oh, işte size gülünç savunma kuvvetleriyle acınacak halde olan zayıf Nali'ler. Bayağı iyi besleniyor olmalılar!

Demonlord's Lair

LEVEL 29

Şimdi sondan ikinci patronun inindesiniz. Crosshair'ı aktif hale getirin, kırmızı mağaraya giden tünelin arkasında durun ve muhtemelen o sizi farketmeden önce birkaç kolay atış yapabilirsiniz. Fakat farkettiğinde hareket etmeye başlayın. Füzeleri (Kanada bayrağı ve "Peacemaker" kelimesiyle işaretlenmişler) sizi mezarınıza gönderebilir bu yüzden kaçmaya başlayın. Onu yendikten sonra açılan kapıdan girin.



Bu Skaarj'lar bütün gün ne yapıyorlar? Mecrubi iniş yapmış bir uzay gemisinden gelen ağır zırhlı bir insan yollarına çıkana kadar durmaksızın silahlarını kontrol edip sadece bir yerde ayakta mı duruyorlardı?

PC GAMER ONLINE

Günlük **Oyun Dozunuzu** alabileceğiniz **tek yer** PC Gamer Online'dır.

BAŞLIKLAR

LEVEL KÖŞESİ

Quake II ve Unreal level'ları hakkında bilgi mi arıyorsunuz? Web'deki en iyi level alanına bir uğrayın. Burada Quake, Quake II, Unreal, Total Annihilation ve daha birçok oyun için araç gereç bulacaksınız.

SÜTUNLAR

PC Gamer editörleri tarafından yazılan bu günlük sütunlar oyun dünyasının içini ve dışını ayağınıza getiriyor. Bazen çekişmeli, ama her zaman eğlenceli!

GÜNLÜK MEKTUPLAR

Güney yarımkürede sifonu çekince su hangi yöne dönüyor? Oyunlarla ilgili tartışmalara ve düzeyli (!) geyiklere bizzat katılın.

HABERLER

Sizin için önemli olan en taze oyun haberlerini bulmak için ziyaret edilecek tek adres: PC Gamer Online.

COCONUT MONKEY ARŞİVLERİ

Burada CM'in boyama kitapları, çizgi romanları, oyunları ve Quake II level'ları insanlığın hizmetine sunuluyor! Herkesin sevgilisi bu maskota biraz takılmak için buraya bir uğrayın.

PC GAMER ONLINE — COLUMNS

Magazine
News
Columns
Reviews
Previews
Features
Feedback
Strategy
Fun Stuff
Downloads
Gamestore
Contests

Featured Column
So Sayeth the Fancy Gentleman

What's up with the K6-2? - Greg Vederman
Greg explains why he is hesitant about AMD's K6-2 with 3DNOW! instructions.

Bakery Fresh Columns

Please Don't Hurt Me! - Colin Williamson
Colin opens his mail bag and responds to reader mail. And some of it isn't pretty...

How to become a PC Gamer in 5 easy steps - Lisa Renninger
Lisa answers one of the questions she gets asks the most: How do you get a job at a place like PC Gamer?

From Big Install to Big Screen - Gary Whitta
As a whole slew of PC games are poised to become big-budget movies, the question remains: can Hollywood bury the specter of past failures and do big-screen justice to some of our favorite characters?

Buggy Games: An Epidemic - Crabby Old Bastard
The practice of releasing buggy and unfinished games has become epidemic -- so what can we do about it?

Archives

She Got Game	Lisa Renninger
Colin's House of Shame	Colin Williamson

PC GAMER ONLINE — QUAKE LEVELS
single-player • deathmatch

Single-Player Quake Levels

There are probably more single-player maps for Quake than any other game--and for good reason. The game features marines, insane dogs, zombies, fiends, and other monsters too horrible to mention. These elements have been combined by level editors for some truly ingenious and horrifying levels. You name a setting and there is probably a single-player Quake mission matching that scenario: subways, ancient Scotland, a slaughterhouse, deep space, and just down and dirty places of death and destruction.

The best single-player levels for Quake are located in this area, and although most of the folks behind these levels have moved on to Quake II, their efforts are still a load of fun to play. Give them a try--you won't regret it.

Complete List

Beyond Belief Part I - The Unholy Alliance	Matthias Worch	bbelief.zip	6.98 MB
Dark Nite	Unknown	darknite.zip	475 KB
Discordia	Creed	discord.zip	455 KB
Downward Sprial, The	Stan C.	dspirl11.zip	630 KB
Elektra Complex, The	Andrew Smith	elektra.zip	546 KB
Guardhouse, The	Andrew Smith	guard.zip	480 KB
Hive Part II	Chris Mayers	metro.zip	867 KB
Inverurie	Neil Manke	alba02.zip	1.03 MB
Monastry	Daniel Vogt	monastry.zip	638 KB
Morbidity: 1	Unknown	morbid_1.zip	595 KB
Museum	Steve Rescoe	museum.zip	609 KB
NetherWorld, The	Dave Kelvin	networld.zip	624 KB

www.pcgamer.com

Mech Commander, Bölüm 1

Esas kaynağından...

Mech'ler parçalanıp ateş aldılar, her taraftan düşman yaklaşıyor, pilotlar yaralandılar ve öldüler... şimdi sizi kim kurtarabilir? Oyunu tasarlayıp ortaya çıkaran FASA Interactive elemanları hariç hiç kimse! Çok şükür ki, bu ilk bölümün vazgeçilmez rehberiyle yardımınıza hazırlar. Gelecek ay daha fazlası var!

Ne kadar görev deneyimi kazanırsanız o kadar usta olursunuz düşüncesiyle başlangıç görevlerindeki açıklamaların sonrakilere göre daha açık talimatlar içerdiğini söyleyebiliriz. Bu açıklamalar aynı zamanda "minimum kazanç"la bölümü tamamlamayı temsil ediyorlar. Çoğu görevde değerli mallar içeren depolar ve erzak konteynırları bulunuyor. Bu erzak kaynakları tam çözümlerde oldukça gözden kaçırılıyor. Bir görevde ustalaşınca o görevi tekrar yükleyin ve bonusları bulmak için biraz zaman geçirin.

OP1 – Görev 1

GÖREV: Alpha ve Beta çalışma kamplarındaki mahkumları özgürlüklerine kavuşturup alanı kontrol eden Garrison üssünü yok edin.
YÜKLEME: Üç başlangıç Mech'inin tümünü ve en iyi üç pilotu alın. Firestarter'a ateş yeteneği en iyi olan pilotu yerleştirin. İsteğe bağlı olarak herhangi bir komandodaki bütün SRM Pack'lerini çıkarıp yerine sığabildiği kadar LRM Rack'lerinden koyun.
SAVAŞ PLANI: Bütün Mech'leri 1. Kuvvet Grubunda başlatın. Eğer bir komandoyu LRM Rack'leriyle donattıysanız onu 2. Kuvvet Grubuna koyun. Bütün birimleri seçip yola ulaşana kadar kuzeydoğuya doğru gidin. Yolu güneye doğru takip edin. Önünüzde sizi bir grup zırhlandırılmış savaş arabası bekliyor. Birimlerinize Orta Menzilde Saldırmaları emrini verin ve ilerlemeye devam edin (sabit hedeflerin vurulması daha kolaydır). Arabaları yok ettikten sonra Alfa Kampına (Hedef 1) gitmek için yolu doğuya doğru takip edin. Girişteki kuleyi Kısa Menzilde saldırıp yok edin. YAKIT TANKERİNİN KAÇMASINA İZİN VERİN. Etkili bir yürüyen bomba olduğu için daha sonra işe yarayabilir. Şimdi 1. Kuvvet Grubunu seçin ve Doğal Gaz Kulesine ve Kamp Karargahına saldırmaları için emir verin.

İşiniz bitince kuvvetlerinizi Hedef 2'ye doğru ilerletin. Hızlı gitmeleri için Koş komutunu kullanın. Üsse batıdan yaklaşın. Yavaşça ilerleyip bakış açınıza girer girmez üssü koruyan kuleyi yok edin. Şimdi Yakıt Tankeri bekleyin. Üsse önünüzden girmesine izin verin ve en azından dört tanker uzunluğunda bir mesafe bırakarak onu takip edin. Alıcılarınızdan bir düşman komandosunun size doğru hareket ettiğini göreceksiniz. Mech, Yakıt tankerini geçince ilerleyin ve tankeri havaya uçurun - Boom! Üç tane Garnizon binasını yok ederek üsten geriye kalanı temizleyin.


GÖREV 2: FASA'daki elemanların bize yarattığı bir zorluk: Düşman komandolarını vurmak için bir topçu saldırısı başlatın ama hapisnane ambarını vurmadan.

Yola ulaşana kadar güney-güneydoğu yönünde ilerleyin. Yolu kuzeye doğru şehrin içinden geçerek takip edin. Hedef 3'ün güneydoğusunda kalana kadar yolda ilerleyin. Sonra kuzeybatıdan hedefe doğru hareket edin. Yavaşça ilerleyin. Kampı koruyan Uller Mech görülür görülmez bütün birimlerinizin Uller'e saldırması için üstüne tıklayın (Her pilot kendi en uygun ateş menzilini bulacaktır). Uller'in hangi Mech'inize ateş ettiğine dikkat edin (Muhtemelen PPC'leriyle Firestarter'a). Diğer iki Mech'inizi Uller'i geçip arkasına konumlanmaları için koşturun. Uller ölene kadar bu sistemedevam edin. Kampın Karargah binasını yok edin. Görev tamamlanmıştır.

OP1 – Görev 2

GÖREV: Esir düşmüş pilotları alıkonuldukları geçici hapishane olarak kullanılan ambardan kurtarın. Battalion onların taşınması için size bir APC sağlıyor. Görevin başarılması için bu APC'nin kurtulması gerekiyor.
YÜKLEME: Eğer bir önceki görevde Uller'i kurtarmayı başarabildiyseniz, onu ele geçirin. Eğer başaramadıysanız Görev 1'deki Mech'leri tamir edip kullanın ve sadece Firestarter'ı bütün enerji silahlarıyla donatın.
SAVAŞ PLANI: Birimleriniz ve APC bir ormanın içine düşüyorlar. Firestarter'ı kullanarak yolla aranızdaki ormanı yakın ve sonra güneye doğru ilerleyin. Bu sırada düşman birimleri kuzeydeki bir üssünü bırakarak güneye doğru ilerliyorlar. Karşılaştıkça onları yok edin ve gizlice saldırmaya çalışan düşmanlara dikkat edin. Yolun ilerisinde bir düşman nöbet tankı var. Firestarter'a onun önüne koşmasını emrederek onu yakalayın. Diğer Mech'lerinizi APC'nin yanında tutun.

Eğer nöbet tutan tankı yolda yakalayamazsanız, önünüzdeki köprüye barikat kuruyor. Durduğu zaman onu kızartın. Çabucak köprüyü geçin. Şimdi Taktik Haritanızı kontrol edin. Eğer güneye ilerleyen etrafı bir daireyle (alıcı etki alanı) çevrili kırmızı bir alıcı (düşman) aktif haldeyse bu çok fazla oyalandığınız ve bir Hollander II'nin sizi dağıtmak üzere yola çıkmış olduğu anlamına gelmektedir. Hollander II orada yoksa Firestarter'a köprüyü yok etmesini emredin. Oradaysa kaybedecek vaktiniz yok. Köprüyü yok etmek için Top-



GÖREV 1: Dikkatli olun! Doğal Gaz Kulesi havaya uçarken yakında olan birimleriniz yanabilirler. Birimlerinizi patlamalardan zarar görmeyecek uzaklıta tutunuz.

çu Saldırısında bulunun.

Şimdi güneye, iki tankla korunan düşman kampının bulunduğu alana ilerleyin. Burada aynı zamanda siz yaklaştıkça kaçan bir düşman Karargah Aracı var. Firestarter'ı Orta Menzilde J.Edgar nöbet tankına (menzili tankınkinden daha büyük), diğerlerini de Striker füze tankına saldırmaları için yollayın. Olabildiğince yakın ve tankın LRM'lerinin Minimum Menzilinde kalarak manevra yaptırın. Tankları temizledikten sonra Karargah Aracını kovalayarak ele geçirin. Şimdi taktik haritanız hapishane olarak kullanılan ambarın yeri gösteriyor. Savaş alanı görüntüsünü ambarı koruyan iki komandoya ve ambara kaydırın. Ambarı vurmadan topçularla komandoları zayıflatın. Birimlerinizi yolun yukarısına ve sonrada ambarların doğusuna doğru ilerletin. Ambarlara yavaşça yaklaşın. Firestarter'ı (PPC'lerinden dolayı) veya ele geçirdiğiniz Uller'i (zırhından dolayı) öne alın. Komandolara bir önceki görevde Uller'i kuşattığınız gibi hücum edin. Herhangi bir sinsice saldırıya karşı APC'lere dikkat edin.

Komandoları yok ettikten sonra APC' leri kullanarak ambarı ele geçirin. Kuzey-kuzeydoğu yönündeki hedef noktaya doğru ilerleyin. DİKKAT! Eğer fazla ilerlediyseniz Hollander II kuzeyden damlayabilir. Eğer gelirse Uzun Menzilde Gauss Rifle' ını kullanabilir, bundan dolayı MECH'LERİNİZİ ELİNİZDEN GELDİĞİ KADAR YAKININA GETİRİN (Gauss Rifle'ın Minimum Menzili de var).

APC'nizi ve sağlam kalan Mech'lerinizi hedef noktaya getirdiğinizde görev bitiyor.

OP1 – Görev 3

GÖREV: Dost bir Raven ECM Mech'i düşman sınırlarının gerisinde yakalanmış. Onunla buluşarak emin ellere ulaşana kadar ona refakat edin.

YÜKLEME: Eğer akıllıca oynarsanız ateş gücü belirleyici faktör olmayacaktır. Eğer her şeyle savaşmayı seviyorsanız (gerekli olsada olmasada) Battalion'ın gereçlerinden Centurion'ı almayı unutmayın.

SAVAŞ PLANI: Düştüğünüz noktadan yol boyunca kuzeye doğru ilerleyin. Alıcılarınıza dikkat edin: Bir grup hafif Harasser tankı küçük bir benzin istasyonunun azıcık kuzeyinde devriye geziyor. Yapabilirseniz tanklarını yok etmek için yakıt tanklarını kullanmaya çalışın. Köprüyü geçin ve çabucak kuzeye dönün. Orada bir tepe var. Tepeye tırmandığınızda alanın büyük bir bölümünün hakim bakış açısını elde ediyorsunuz. Ormanın yanında konumlanmış bir çift komandoya birkaç top atışı yapın. Sonra birkaç saniye için yakınındaki araçların devriye gidişatını takip edin ve bir delik açılırsa kuzey-kuzeybatıya doğru koşun. Birkaç tane Striker füze tankıyla uğraşmak zorunda kalabilirsiniz ama eğer yanlarına çabucak yaklaşırsanız size problem çıkartmazlar. Raven haritanın ucundaki küçük yükseltide bulunmaktadır ve siz yaklaştıkça gücü artacaktır.

Irmağın doğusuna doğru ilerleyip güneydoğu yönünde takip edin. Toprak yol ile otobanın kesişiminde, olabildiğince güneyinde kalmaya çalışarak toprak yolu takip edin (esas olarak ormanın kuzey ucu boyunca). Eğer çok kuzeydeyseniz komandoların alıcıları tarafından farkedilebilir ama Raven' daki ECM aygıtı sayesinde onları kör edebilirsiniz. Ormanın ucu güneye doğru dönünce toprak yolun batısında kalarak takip etmeye devam edin. Suya ulaştığınızda suyun güneyindeki doğu ucunu, sahil şeridi boyunca takip edin.

Kuleler tarafından korunan bir dizi alan üssüyle karşılaştıkça yavaşça ilerlemeye devam edin. Üsleri geçtikten sonra güneybatı yönünde otobanı takip edin.

Güneybatıya devam ettikçe güneyde bir alıcı işareti farkedeceksiniz. Bu bir güzel canınıza okuyabilecek olan Smoke Jaguar Mad Cat Heavy OmniMech'ten başkası değildir. Batı tarafındaki yola paralel devam etmenizi tavsiye ederiz. Raven'in ECM aygıtı siz çok doğuda kalmadığınız sürece Mad Cat'i kör edebilir. Mad Cat'in alıcı etki alanına dikkat edin. Eğer daralıyorsa sizin için geliyor demektir. Eğer geliyorsa size ulaşması için geçmesi gereken köprünün yanındaki benzin tanklarına top atışı yapın. Bu muhtemelen onun işini bitirir ama yine de tamamen yok etmek durumunda kalabilirsiniz. Eğer kafayı sıyırıp onunla savaşmayı seçerseniz olabildiğince yakınında kalmaya çalışın. İyi şanslar!

Otoyoldan devam ederek karşınıza çıkan yalnız nöbet tankını yok edin. Görevi bitirebilmek için hedef noktasına ulaşın.



GÖREV 3: Yapabilirmisiniz? Hafif Mech'leri, hava saldırısı köprüyü imha etmeden geçirin. Neden mi? Çünkü başarırsanız bir aygırsınız.



GÖREV 3: *Raven* sizin yardımınızı bekliyor. İlerideki görevlerde onun ECM takımı çok faydalı olacak.

OP1 – Görev 4

GÖREV: Küçük bir Klan karakolu yok edilmek için hedef olarak seçilmiş durumda. Geçici üssünüzü korurken karakolun da işini bitirin.

YÜKLEME: Eğer bir Centurion veya diğer bir orta sınıf Mech'e sahip değilseniz Battalion listesinden bir tane alın. Son görevde Mad Cat'i ele geçirebildiyseniz işiniz iş demektir.

SAVAŞ PLANI: Düşman sizin üssünüze saldırmak için gelecek. Bu yüzden çabucak kuzey ve batı yönlerini araştırın. Yakınınızda gizlenen Saracen nöbet tankını yok edin. Bu iş bitince güneybatı-kuzeydoğu doğrultusundaki anayolu bulana kadar doğuya doğru ilerleyin. Şehre ulaşınca buradan güneydoğuya ilerleyin. Alıcılarınıza dikkat edip, kendini ilk orada gösteren düşman Uller'in kuzeyinde kalmaya çalışın. Hemen arkasından bir tepeye va-



GÖREV 4: Irmağın karşısındaki tepeye tırmanarak düşman üssünü görüp, doğrudan kilit noktalara topçu saldırısı yapabilirsiniz. Bu arada kendi geçici üssünüzü korumayı unutmayın.



GÖREV 5: Saracen'ların saldırılarını durdurabilmek için burayı mayınlayın. Mayın Döşeyici'yi 4. Kuvvet Grubuna atayın.

racaksınız. Tepeye tırmanın. Kuvvetleriniz zirveden, saldırmak zorunda oldukları üssün bir kısmını görebileceklerdir. Topçularınızı kullanarak görebildiğiniz Enerji Jeneratörünü ve Araç Barakasını imha edin. (Barakayı imha etmeniz çevresine park etmiş olan araçların mürettebatlarını yok edecektir.) Çabucak kuzeye ilerleyerek bir grup Saracen'in yolunu kesin. Eğer yalnız bırakırsanız muhtemelen üssünüze ulaşacaklardır.

Saracen'leri imha edince, tepenin güneybatısına doğru ilerleyin. Geçmeniz gereken köprüyü koruyan bir Uller var. Onu imha edin. Köprüyü geçince bir grup zırhlı araçla karşılaşabilirsiniz. Onları da imha edin.

Enerji Jeneratörünü imha ettiğiniz için üssün çevresindeki kuleler devre dışı kalacaklardır. Striker'ları ve üsteki diğer tankları vurmak için LRM'leri olan Mech' leri ve kapıyı uçurmaları içinde diğer Mech'lerinizi kullanarak üsse saldırın. Sakın yakıt depolarını havaya uçurmayın. Çünkü bunu yapmanız ele geçirebileceğiniz bonuslar içeren sandıkları da yok edecektir. Bir noktadan başka bir Uller saldıracaktır. Onu yok edin. Üsse girince, bonus kazanmak için sandıkları ele geçirip Yönetim Binasını yok edin. Artık kendi üssünüze doğru geri çekilip hedef noktasına haraket edin. Dönüş yolunda bir Striker ve bir J.Edgar'la karşılaşabilirsiniz ama bunlar büyük bir tehdit oluşturmayacaklardır.

OP1 – Görev 5

GÖREV: Jaguarlar müttefik asilerin hücrelerinin yerlerini öğrenmiş. Onları saklayan iki çiftliği korumalısınız.
YÜKLEME: Bir mayın döşeyici ve olabildiği kadar uzun menzile sahip bir ateş gücü. Hız önemli değil.
SAVAŞ PLANI: 3. Kuvvet grubuna bir tane hızlı Mech koyun. 1. Kuvvet grubuna birimlerinizin büyük kısmını yerleştirin ve mayın döşeyici ve kalanları 2. Kuvvet grubuna koyun. 1. Kuvvet grubundaki Mech' leri hemen kuzeye gönderin. Yolu, demiryoluna ulaşıncaya kadar takip edin. Kamyonları geçip, doğu-güneydoğu yönündeki en batıdaki çiftliğe doğru ilerleyin. Geniş bir alanın belirmesi, çevrenizdeki çok çeşitli Mech'lerin size yaklaşamadan önce görmenizi sağlayacak. Eğer başarabilirseniz onları, üstünüze gelmeden topçularınızla imha edin.

Mayın döşeyicisi kendi kuvvet grubunda değilse, onu 4. Kuvvet grubuna atayın. Çabucak ona güneydeki yolun üstüne mayın yerleştirmesini emredin. (Bu, bölüm sonunda gelecek olan tankların üstesinden gelmenizi sağlayacak.) Kuzeybatıdaki orman sona erdiğinde, mayın yerleştirmeyi bırakın. Güneybatıdaki ağaçların arasındaki yoldan ilerleyip, yakındaki çiftliğe ulaşın. Şimdi, mayın döşeyiciyi tam güçle birbaşka yolla kesişene kadar bulunduğunuz yoldan aşşağıya yürütün. Mayın döşeyiciği etrafta dolaştırıp, ormanın ucundaki çiftliğe dönen köşeye kadar mayın bırakın. Böylece kısa bir süre sonra bu yoldan saldıracak olan Saracen'ların üstesinden gelebilirsiniz. Mayın döşeyiciyi batıdaki çiftliğe yollayın.

Kuvvet Grubu 1'i batıdaki çiftliğe yollayın. Fakat, Saracen'lerin gelmesi ihtimaliyle doğudaki çiftliği koruması için geride hafif Mech'i bırakın. Gelen Saracen'leri bu Mech'le yok ettikten sonra onu da batıdaki çiftliğe yollayın.

Mayın döşeyici ile, çiftliğin güneyini ve batısındaki tarlayı mayınla döşeyin. Düşman o tarafa yönelmeden döşeyebildiğiniz kadar mayın döşeyin. Mayın döşeyiciyi tam güçle çiftliğin kuzeybatısındaki alana götürüp, alanın karşısına geçiniz. Düşman ambarlara ulaşmaya çalışacaktır. Hızlı bir şekilde onları yok etmeye çalışın.

İlk düşman akınınını engelledikten sonra, mayın döşeyiciyle alanın kuzeybatısındaki ormanın içindeki patikayı mayınlayın. Patikanın içinde, ilerideki bir kısmın az bir bölümünü mayınlayın (kuzeyi boş bırakarak). Çiftliğe doğru dönüş yolunu çapraz bir şekilde mayınlayın. Bunları yaptıktan sonra, hemen kuzeye giderek alanın kuzeydoğu ucunu bu yönden gelecek LRM taşıyıcılarını durdurmak için mayınlayın.

Bu noktadan sonra herşey serbest. Büyük bir ihtimalle birçok düşman birimi mayınlar sayesinde etkisiz hale gelecek. Kalanları kendiniz imha etmek durumundasınız. Gerekirse topçunuzu kullunın. Unutmayın ki düşmanlar bir boşluk bulduklarında ambara yöneliceklerdir. Saldıran bütün düşman birimleri yok edildikten sonra görev bitecektir.

OP1 – Görev 6

GÖREV: Jaguarlar Kaio Endüstüriyel Alanında mevzilenmişler ve kuvvetleriniz ilerlemeden önce temizlenmeliler.
YÜKLEME: Bu görevi ağır, kuvvetli Mech' lerle orta ve uzun menzilli silahlarla veya hafif, hızlı yol alan Mech'lerle kazanabilirsiniz.
SAVAŞ PLANI: Sakın ortadan dümdüz yukarıya gitmeyin. Bunun yerine, birliklerinizin bırakıldığı alanın batısından gidip, kuzeyden sahil şeridini takip edin. Üssün duvarından yol açarak içeri dalın. Birkaç küçük araç, SRM taşıyıcıları ve J.Edgar hafif tanklarıyla uğraşacaksınız. İlerlediğinizde, altı tane Firestarter size saldıracak.

İşte size Firestarter gibi saldırgan gruplarla uğraşırken yardımcı olacak birkaç taktik: Her seferinde bütün ateş gücünüzü bir Mech'e yoğunlaştırın. Eğer onu etkisiz hale getirebilirseniz diğerine geçin. Eğer gücünü gösteren çizgisi azalıp birkaç kırmızı nokta haline gelmişse, hedef değiştirin. Birçok düşman Mech'inin yarattığı tehlike azalınca, kalanları bitirmeye çalışın. Veya hepsi ölene kadar konsantre olun. Seçim sizin.

Firestarter'lar defansı koordine eden Catapult'a doğru geri çekilmeye başlayacaklar. Gitmelerine izin verin ve kuzeybatıya doğru ilerleyin. İleride birkaç tane değerli malzemeleri ve parçaları içeren malzeme depoları var. Bunları ele geçirdikten sonra Catapult'a doğru ilerleyin. İlk olarak uzun menzilli silahlarla saldırın ve elinizden geldince hızlı bir şekilde silahlarını nötralize edin. Catapult imha edildikten sonra görev bitiyor.

PCG



GÖREV 6: Bu adam kendini "Alemin Kralı" zannediyor; ama çabuk davranırsanız Uzun Menzilli Füzeler'i etkisiz kalacaktır.

Okuyucu İstekleri

Paranın satın alabileceği en iyi tavsiye ve ipuçları

Geçen ayın çeşit çeşit hile kodlarından sonra, Ayın İpucu ödül paketi bütün ihtişamıyla geliyor. Ayın İpucu bundan sonra hizmetinizde olacak. İlk sefer için Ayın İpucu ithal ama yerli malı ipuçlarımızın kaderi sizin ellerinizde. Elbette size güveniyoruz ama yinede bir örnek vermeyi uygun bulduk. Omahalı bir genç *Final Fantasy VII*'deki yolculuklarınıza yardımcı olmak için enemy skill elde etmenin faydalı yollarını toparlamış. Yinede "bir türlü beceremeyenler" unutulmadı, onlar için daha birçok hile kodumuz var.

Final Fantasy VII



Final Fantasy VII'nin PC alemine gelişini kolaylaştırmak için, sizelere başlangıçta yardımcı olacak avuç tavsiye sunuyorum:

- Herkesten çalmayı deneyin. Oyun boyunca çıkan yaratıkların birçoğunda, uzun süre elde edemiyeceğiniz eşyalar var.
- Sürekli kaydedin! Oyunun zor bir kısmını geçip, sırf kaydetmediğiniz için tekrar oynamak zorunda kalmak kadar kötü bir şey yoktur.
- Etrafınızı dikkatlice inceleyin. Işıldıyan yerlere ve olduğundan parlak zeminlere bakın. Genellikle bu noktalarda hazine sandıkları ve Materia'lar var.
- Aeris'in en yüksek limiti, Great Gospel'i elde etmek için, buggy'nizle Junon'a geri dönmelisiniz. Dağların yakınındaki nehri geçip karşı kıyıdaki mağraya girin. Yaşlı adam kazandığınız dövüş sayısının son iki rakamı eğer tutuyorsa size bir hediye verecek. İlk ziyaretinizde size bolt yüzüğü veriyor. İkinci kez gittiğinizde ise Mythril veriyor. İkinci kıtaya geri dönüp Gold Saucer Desert'ün karşısındaki ayrı tutulan evlere gidin. İçerdeki adama biraz Mythril(adam ancak siz Tiny Bronco'yu aldıktan sonra orada olur) verin. Yukarıdaki sadığı açın. İçinde Great Gospel var. Not: Bunu sadece Temple of the Ancients'tan önce yapabilirsiniz. Aeris'in bütün limitleri aldığına emin olduktan sonra bunu üzerinde kullanın.

İşte size oyun içindeki bütün enemy skilleri elde etmenin en kolay yolu:

- Metra Magic - Midgar bölgesi, Custom Sweeper. Üzerinizde kullanmaya tereddüt etmeyecekler.
- L4 Suicide - Chocobo Ranch bölgesi, Muu. Size yapmalarını bekleyin. Fakat partinizdeki hiçbir kimsenin dlevel'ının dördün katı olmaması gerekiyor.
- Chocobuckle - Chocobo Ranch bölgesi, Chocobo. Bu en garip etki yaratanı ve alınması çok güç. Bir L16 Chocobo gerekiyor (*sadece kuşlarla ve fillerle geziyorlar*). Bir tane bulduğunuzda, onu üç tane Curiel Greens ile besleyip (bunlar hayvan çiftliğinden satın alabileceğiniz en pahalı olanları), üzerlerinde L4 Suicide kullanın. Chocobo size onu vermekten mutluluk duyacaktır.
- Flame Thrower - Mythril Cave. Ejderhaya benzeyen canavar size saldırana kadar ortalıkta koşun. Enemy Skill'i elinde bulunduran oyunucunuzun üzerinde büyüyü yapana kadar bekleyin.
- Laser - Gold Saucer hapishanesi. Çöplüğün olduğu yerde, örümceğe benzeyen yaratık size saldırana kadar etrafta koşun. Onu yönlendirip elinde Materia'sı bulunan oyuncunuzun üzerine saldırtın. Bunu ayrıca son mahzendeki Dark Dragon'dan da elde edebilirsiniz.
- Aqualung - Gold Saucer bölgesi, Chimera. Buggy'nizi Gold Saucer içindeki çölde gezdirin. Bir Chimera ile dövüşürken, onu kontrol altına alıp Aqualung'u partinizin üzerinde kullanındırın. Şuna dikkat edin: bu büyü son derece şiddetli ve eğer L20 üzerinde değilseniz partinizi mahvedebilir. Eğer büyüyü bu yolla almakta zorlanıyorsanız, bekleyip Gelnika da çarpışan Serpent'lerden alabilirsiniz.
- White Wind - Fort Condor bölgesi, Zemelzett. Buggy'nizi Gold Saucer'dan alın. Costa Del Sol'a gidip bota kaçak yolcu olarak binin. Junon'a geri döndüğünüzde, şehri terketip Ford Condor'un etrafında Zemelzettt'le karşılaşana kadar koşun. Yönlendirip, üzerinizde White Wind'i kullanmasını sağlayın.
- Frog Song - Gongaga bölgesi, Touch Me. Size bir tane rastlayana kadar ormanın çevresinde koşun. Eğer grubunuzdan birisi kurbağaya dönüşmediyse üzerinizde kullanır. Bunu Maiden's Kisses kullanarak giderebilirsiniz. Yüksek kademedeki karakterler onları yönlendirebilirler.
- Big Guard - Gongaga bölgesi, Beachplug. Bir tane bulana kadar sahilin etrafında dolaşın. Yönlendirip büyüyü üzerinizde kullanmasını sağlayın.
- Death Sentence - Cosmo Canyon. Gi Caves'e gelmişseniz, birçok sayıda yaratık bu büyüyü kullanır. Bunu elde edebiliceğiniz tek yer var ve buraya sadece bir kez geliyorsunuz.
- ???? - Nibelheim, Jersey. Bu canavar Shinra Mansion'un sağ tarafında yaşıyor. Onlarla savaşana kadar dolaşın. Daha



***Final Fantasy VII*'de başarılı olmanızı sağlayan bazı yetenekleri elde etmek için, kendinizi düşman saldırılarına siper etmelisiniz.**

Hilecinin Köşesi

Grand Theft Auto

Player Select ekranında, kullanmak istediğiniz hileyi oyuncu adı olarak giriniz. İstediğiniz kadar kod girilebilir ve sonra oyunda kullanacağınız adı yazabilirsiniz. Kodları kullanabilmeniz için, oyundan çıkıp tekrar başlamalısınız.

NINEINAROW	Bütün levellera ve şehirlere geçiş hakkı
IAMTHELAW	Polissiz oyun
ITCOULDBEYOU	Size 999999999 puan verir
SUCKMY ROCKET	Bütün silahlarla ve power-uplarla başlamanızı sağlar
ITSTANTRUM	Sonsuz hak
HATEMACHINE	Katsayı 10 yükselir
BUCKFAST	Bütün silahları almak için nümerik klavyedeki * tuşuna basın
HEARTOFGOLD	Bütün ara demoları gösterir

YETİŞKİNLERE ÖZEL HİLELER

Bu sadece birbirlerini seven bütün annecikler ve babacıklar için. Eğer GTA'nın bozuk dili sizin için yeterli değilse, bir kodla super XXX- dereceli diyalogları kullanabilirsiniz. Sıkıyorsa aşağıdaki kodları bir deneyin:

IAMGARYPENN	Daha saldırgan bir dil kullanmanızı sağlar.
IAMNOTGARY PENN	Daha saldırgan dili kapatır.

sonra Enemy Skill'e sahip olan oyuncunuzun üzerinde kullanmasını bekleyin. Eğer dereceniz yüksekse, onları yönlendirebilirsiniz.

- Trine - Mt. Nibel, Materia Keeper. Bu patron her savaştığında mutlaka bir kere bu büyüyü kullanıyor. Bunu ayrıca tapınağı aştıktan sonra Yuffie'nin babasından da alabilirsiniz. Eğer bu yolla alamıyorsanız, Gaea Cliffs'in içindeki Stirva'lardan alabilirsiniz.
- Death Force - Wutai bölgesi, Adamantaimai. Sahilin çevresinde bir tane bulana kadar dolaşın. Materia'sı olan oyuncunuzun üzerinde Death Force'u kullanmasını bekleyin.
- Magic Hammer - Wutai bölgesi. Çimenliğin oralarda bir çimen yaratığı bulana kadar dolaşın. Materia'sı olan oyuncunuzun üzerinde Magic Hammer'ı kullanması için onu yönlendirin. Büyü sizden 100 spell points götürüyor. Onun için dikkatli olun.
- Magic Breath - Gaea Cliffs, Striva. Gaeage Cliff'in içinde bir tane rastlayana kadar dolaşın. Yönlendirip, Magic Breath'ı üstünüzde kullanmasını bekleyin. Bu büyü oldukça hasar veriyor. Bu yüzden hemen kendinizi iyileştirin.
- Bad Breath - Gaea Cliff bölgesi, Marlboro. Geae Cliff'lerin dışında bir tane bulun. Üzerinizde denemesini bekleyin ya da yeteri kadar güçlüyseniz onu yönlendirin. Ayrıca onunla tekrar Final Dungeon'da savaşabilirsiniz.
- Beta - Chocobo Ranch bölgesi, Midgar Zolom. Uçağı bir kere aldığınızda, bataklığın kenarına inip dolaşın. Zolom sizi hemencecik bulacaktır. Hemen yönlendirilemez ve durumu kritik olmadıkça bu büyüyü kullanmaz. Bunu başarmak için, devamlı (Materia'sı olmayan oyuncunuzla) Demi 3 kullanın. Muhtemelen bunu yapan oyuncu ekran dışına itilecektir. Ondan sonra Zolom büyüyü geri kalan iki kişiye yapacaktır.
- Goblin Punch Goblin Island, Goblin. Haritanın kuzeydoğu kısmında, küçük adacıkların bulunduğu bölgedeki en büyük adaya uçağınızı indirin ve etrafta dolaşın. Bir kaç goblin bulduğunuzda size yapılana dek bekleyin yada yönlendirin.
- L5 Death - Final Dungeon, Parasite. Bir parazitle karşılaşıp, L5 Death'i size yapmasını sağlayın. Grubunuzdan kimsenin levelının beşin katı olmadığından emin olun.
- Dragon Force - Final Dungeon, Dark Dragon.Ejderhayı yönlendirip, Materia'sı olan oyuncunuzun üzerinde kullanmasını sağlayın.
- Angel Whisper - Final Dungeon, Pollensalta. Onu yönlendirip Materia'sı olan oyuncunuzun üzerinde kullanmasını sağlayın. Bu çok yararlı bir büyü.
- Roulette - Final Dungeon, Death Jester. Grubunuzdaki herkese Death Sentence uygulayın. Jester'ı yönlendirip Roulette'i kullanmasını sağlayın. Roulette Materia'sı olan oyuncunuzun üzerinde durana kadar bekleyin.
- Shadow Flare - Final Dungeon, Zombie Dragon. Bunu elde etmek zor olduğu gibi çok da tehlikeli. Materia'sı olan oyuncunuza yapılana kadar beklemelisiniz.
- Pandora's Box - Final Dungeon, Zombie Dragon. Bunu almak kolay. Sadece dragon'a Full Cure yapın. Son hareketi Pandora's Box olacaktır.

—Chris Sutton, *Omaha, NE*

Chris arkadaşımız iyi iş çıkarmış. Bakalım siz ne yapabileceksiniz.

PCG

OYUN DAHİSİ MİSİNİZ?

Şimdiye kadar yapılan bütün PC oyunlarının sırlarını mı biliyorsunuz? O zaman Strateji merkezi sizi Ayın İpucu Klubünde görmek istiyor.

Her ay günümüzün oyunlarının en iyi tavsiyelerini ve bilmece çözümlerini veren mektubu seçip, şanslı kazanana kanını donduracak hediyeler yolluyor. Bunların içinde PC Gamer tişörtleri, PC Gamer çıkartmaları, süpriz oyunlar ve daha birçokları...

PC Gamer-Türkiye Ayın İpucu Ödülü Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 Şişli İstanbul *VEYA* hitegitim@aidata.com.tr

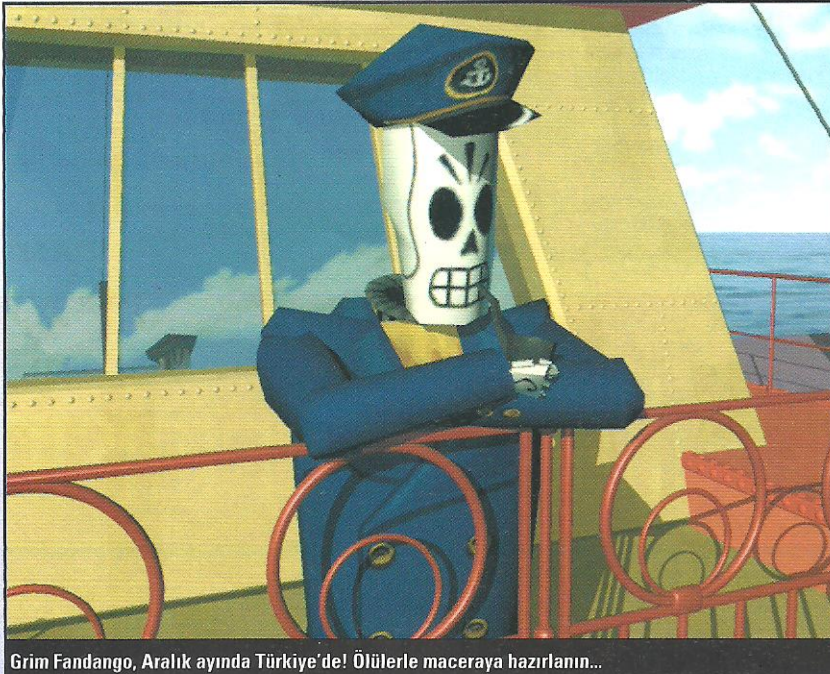
MEKTUPLAR

Sevgili okurlarımız; ilk buluşmamızdan hemen sonra sizlerden birçok mektup ve mesaj aldık. Desteğinize çok teşekkür ediyoruz. Dergimiz hakkında yaptığınız eleştiriler, yorumlar ve verdiğiniz fikirler ikinci sayımızda bizlere yol gösterdi. Bu sadece bir başlangıçtı ve beraberce çıktığımız bu yolda derginizi her geçen gün daha ileriye taşımak için ilginizin devamını diliyoruz. İşte mektuplarınız...

PC GAMER -Türkiye
Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
hitegitim@aidata.com.tr


Grim Fandango, Aralık ayında Türkiye'de! Ölülerle maceraya hazırlanın...

GS'yi nereye koyacaklar?

Gerçekten çok ihtiyaç duyduğum bir dergi ile Türk okuyucuların karşısına çıktınız. İhtiyaç duyduğum diyorum, çünkü en güncel oyunları ve haberleri derginizde barındırmışsınız. Sanırım insanların bu dergiye alışmaları uzun sürmeyecek. Fiyatı olsun, içeriği olsun beni aşırı memnun etti. Yayın hayatınızda başarılı ve uzun ömürlü olmanızı diliyorum.

Size bir sorum olacak, izin verirseniz. Arkadaşlarımla çok merak ediyoruz. Acaba *FIFA 99*'da GS'yi nereye koyacaklar?

— Murat Çaşkurlu

!!!Evet, tüm dünyada en geç Kasım ayı sonunda piyasaya çıkacak olan FIFA 99' da Galatasaray da yer alıyor. European Super League'de ana menüden girebileceğiniz "Seasons" alt menüsünde Galatasaray'ı görebilirsiniz.

Bir oyuna %28 vermek!...

Sevgili PC Gamer Türkiye Ekibi;
Öncelikle Türkiye'de böyle bir dergi çıkarmak gibi doğru bir adım attığınız için hepinizi tebrik ediyorum. PC Gamer daha ilk günden bir numara olduğunu ispat etti ve hem sizin çabalarınız, hem de bizim eleştirilerimiz sayesinde daha iyi yerlere geleceğinize inanıyorum.

Açıklanan oyunlar hakkında birkaç tavsiyem olacak. İlk sayıdaki incelemeleri okudum. Bazı oyunlar oldukça kalitesizdi. Yani madem ki bir oyuna %28 vereceksiniz (*Transformers*) neden açıklıyorsunuz?

Hazır konu 3D shooterlardan açılmışken, bir de Unreal'ın açıklamasına bakalım. Bence bu çeşit bir oyun bölümlerin nasıl geçileceği anlatılarak değil, oyunun diğerlerine göre artı ve eksileri anlatılarak açıklanır.

— Özer Ünlühisarcıklı

Önce ilk sorunu yanıtlayalım. Oyun açıklamaları oyunseverler için uyarıcı nitelik taşır. Bir oyunu açıklayıp düşük bir puan verdiysek, bu oyunu alıp da hayal kırıklığına uğramanızı önlemek içindir.

İlk sayımızda bahsettiğin Unreal oyununa "Strateji" başlığı altında yer verdiğimizden oyunun bölümlerini ve geçişlerini açıkladık. Diğer ana başlıklarımız altında ele aldığımız oyunların karşılaştırmalı açıklamalarını ve eleştirilerini bulabilirsin.

Bu bir rüya olmalı!

Sevgili PC Gamer Editörleri;
Oyunlara öylesine bağlıyım ki her ay 5 yabancı dergi artı bütün Türkçe dergileri alırım. PC Gamer da uzun süredir aldığım dergilerden biridir. Yalnız son birkaç aydır fiyat 6.000.000 liraya kadar çıktığından almıyordum. Ve Compex 98 fuarında bir de ne göreyim " PC Gamer Türkiye'de". Önce gözlerime inanamadım. Bu bir rüya olmalı dedim ve heyecandan dergiden iki tane aldım. Daha onlarca almak ve arkadaşlarıma dağıtmak istiyorum. Hiç kimse böyle bir dergiden mahrum kalmamalı.

— Mert

Grim Fandango

Sevgili PCG;
Bundan sonra oyunlarla ilgili herşeyi mükemmellik yolunda olan derginizden öğreneceğiz. Belki ilk sayı oluşundan bazı eksiklikleri var ama bunları kısa zamanda gidereceğinizden eminim. İznizle size birkaç sorum var. Grim Fandango oyunu Türk piyasasına ne zaman gelecek? Ayrıca ben tam bir adventure hastasıyım ve Monkey Island 4, Broken Sword 3'ün ne zaman geleceği hakkında bir bilginiz olup olmadığını merak ediyorum.

— Ayman "ACID" Şanlıtürk

Grim Fandango 26 Kasım'dan itibaren Amerika ve Kanada'da satışa sunuluyor. Oyun Türkiye'de en geç Aralık ayında piyasada olur.

Monkey Island 4 ve Broken Sword

3 adlı oyunların çıkacağı hakkında bugüne kadar hiçbir duyum almadık. Açıkçası bu isimde oyunların proje halinde bile olduğunu sanmıyoruz.

...gerçekten müthiş

Sevgili PC Gamer çalışanları;
Öncelikle şunu söyleyebilirim ki gerçekten müthiş bir dergi çıkarmışsınız. En azından Türkiye'de oyunseverlerin istediği kalitede. Başlangıç olarak gayet iyi... Şimdi bir okuyucu gözüyle derginiz hakkında hem iyi hem de kötü eleştirilerde bulunmak istiyorum.

Öncelikle sayfaların çok kaliteli olduğunu belirtmeliyim. Sonra ele aldığınız oyunlar hakkında; daha Türkiye'ye gelmesine çok uzun süre olan oyunları ele alıyorsunuz. Yani belki iki ay, belki üç ay sonraki oyunu. Bir de gelmeme ihtimalini göz önünde bulundurursak... Derginin en iyi bölümü ise "Strateji Merkezi". Gerçekten güzel, sade anlatımlı ve oyuncuyu aptallaştırmıyor. Çalışma hayatınızda başarılar..

— SWING

PC Gamer aynı mı ..?

Hoş geldin PC Gamer Türkiye!
Dışarıda çok iyi bir dergi olan PC Gamer'ı Türkiye'de görmek beni çok mutlu etti. Ve hemen koşup aldım. İnceledim, çok iyi bir tasarımı var. Zaten böyle olmak zorunda. Şu an piyasada bulunan tüm bilgisayar dergileri siz de bilirsiniz ki fazla oyun içermiyorlar. Merak ettiğim bir şey var: Şu an Türkiye'de çıkardığınız PC Gamer ile dışarıdaki PC Gamer aynı mı? Yani ele aldığınız konular, anlattığınız oyunlar bakımından. Ve hep böyle mi devam edeceksiniz?

— Madlord

Dergide ele aldığımız konular orijinal PC Gamer'la aynı. Düyanın en çok satan en ünlü PC oyun dergisi PC Gamer gibi dünya standartlarında bir yayının takipçisi olarak biz de sizlere bu kaliteyi kendi dilimizde ve geniş bir dağıtım ağıyla ulaştırıyoruz. Oyunların dünyada piyasaya çıkış tarihleriyle sizin elinize geçmesi arasında çok büyük bir zaman farkı yok. Olsa da bu birkaç ayı geçmiyor. Bu yüzden orijinal PC Gamer'la oyun açıklamalarını aynı anda vermemizin siz okuyucularımız için oldukça avantajlı olduğuna inanıyoruz.



Monkey Island serisini hepimiz çok sevmiştik. Ancak dördüncüsünün çıkıp çıkmayacağı henüz belli değil.

Ya sevgi ?

Hemen hemen bütün oyunlarda şiddet, korku, dövüş, dağıtma ve parçalama hırsı. Hep hakim olma isteği. İtaatsizlik, bencillik ve buna benzer davranışlar.

Sevgi, tebessüm, cömertlik, arkadaşlık, mutluluk, ben yerine sen duygusunun öne geçmesi , yardım, kısacası şu sanal dünyada iyiliklere ve güzelliklere niçin pek az yer veriliyor?

— Emin Keven

Şiddet yaşamın her alanında var. Ama biz bu konuda, bilgisayar oyunlarını açıklayan, neye benzediğini anlatan bir dergi çıkararak seçim yapmanızı kolaylaştırdığımıza inanıyoruz. Herkes hoşlandığı tarzda oyunları oynamakta özgür. Şiddetten hoşlanmayan oyunseverler adventure gibi, spor oyunları gibi oyunları tercih edebilirler.

Amerika saati işlemiyor

Öncelikle derginizin bu umulmadık çıkışından dolayı sizi kutlarım, gerçekten çok güzel bir dergi olmuş. Yaklaşık dört senedir bilgisayar kullanıyorum ve özellikle de adventure, RPG ve strateji oyunlarını seviyorum (bu arada söylemeden yapamayacağım; şimdiye kadar çıkmış en iyi adventure'ler tartışmasız *Gabriel Knight I* ve *II*'dir).

Dediğim gibi derginiz çok güzel ama bazı eksiklikleri var. Daha ilk sayıdan başınızı ağrıtmak istemem ama bunlar çok önemli. Derginizde incelenen oyunların iki-üç ay önce çıkmış olduğunu herkes farketmiştir herhalde. PC Gamer'ı orijinalinden çevirdiğinizi gözönüne alırsak bu, normal karşılanabilir. Ama ta Temmuz ayının oyunları da bence biraz fazla eski. Bu çok kötü; çünkü zaten okurların çoğu o oyunları aldı ve oynadı. Kafaların da hemen hemen bir fikir oluştu. Tekrardan üstünden geçmek bir safya ziyanı sadece.

Biliyorum, yazıları siz yazmıyorsunuz; çünkü önce PC Gamer-Amerika'nın çıkması gerekiyor. O zaman bari bir sayı geriden takip edin. Şu anda diğer dergilerde *NFS III* ve *Dune 2000* açıklanırken ve de en yeni demolar verilirken (*Ceasar III, Railroad Tycoon II...*) sizin incelemeleriniz ve CD'niz çok geride. Mesela gelecek ay yani Kasım ayındaki yaklaşık 10 hit oyunun devamı gelecek. Siz hala *Deathtrap Dungeon, Max II* gibi Ağustos oyunlarını açıklıyor olacaksınız. Bu da sizi inanın ne kadar renkli olursanız olun çok geride bırakıyor. Bence bu arayı kısa zamanda kapatmalısınız.Çünkü burada Amerika saati işlemiyor ve insanlar teknolojinin bu kadar gerisinde kalmayı istemez. Bu oyunları çıkar çıkmaz açıklayan dergileri alır.Bunun yanında "İlk Bakış" ve "Haberler" gibi bölümler mükemmel. Özellikle 1999'un Top 10 oyunu çok güzel olmuş ve inanın işte bu kadar taze haber vermeyi kimse beceremez. Ben oyunları günü gününe takip ederim; ama Nocturne gibi bir oyundan daha yeni haberim oldu. Çeviriler çok güzel ve argosuz bir dergi okumak da öyle. Derginiz çok sağlam ve sırf haberleriniz için bile alınır. Daha kısa bir mektupla görüşürüz.

— Phoenix Flame

ÖZEL NOT: Sevgili PC Gamer okurları, derginizin "Mektuplar" sayfasına gönderdiğiniz mektupların yanıtlarını daha sağlıklı bir şekilde ve en kısa yoldan elinize ulaştırmamız için tam adınıza ve açık posta adresinize gereksinim duyuyoruz. Böylece aramızdaki iletişimi sürekliliğini sağlayabileceğiz.

PCG

OKUYUCU YANITLARI:

Bir PC oyun dergisinin dili nasıl olmalı ?

Yabancı kelimeleri Türkçe'ye çevirme konusuna değinmek istiyorum. Bence "3D Shooter"a "3 boyutlu vurucu" demek, "Diamond Monster"a Elmas canavar demek kadar komik. Bir bilgisayar dergisi bence okurları bu konuda bilgisiz kabul etmek yerine , onları bilinçlendirmeli ve orijinal söyleyişe sadık kalmalı.

—Özer Ünlühisarcıklı

Çeviri konusundaki yazınızı okudum ve hak veriyorum. Ama siz kulağa hoş gelmeyen bu yazıları kendi espri anlayışınızla değiştirip, Türkçe'ye uygun bir hale çeviremez misiniz?

—Nubar Terziyan

Öncelikle formal olarak aldığım bir yabancı dil eğitimim yok. Herkes gibi ben de Türkçe konuşuyorum ve düzgün konuşmaya çalışıyorum. Ama iş bilgisayar terimleri konusuna gelince orada durmak gerekir. İnsanlar saçmalık dolu standart dışı Türkçe söyleyişleri öğrenmeye çalışacağına , teknik terimlerin evrensel dilin öğrenmeye çalışsa ne zarar görür?

— Ertürk Gökhan

Bana kalırsa bilgisayar dünyasının da her özelleşmiş sektör gibi kendine has terminolojisi var. Ve bunların herhangi bir dilin (İngilizce dahil) gündelik kullanımıyla eşleştirilmeye çalışılması nafile bir caba.

—Ekber Turan

GELECEK SAYI

3. Sayımız **4 Aralık'ta** Bayinizde... Kaçırmayın!

Brrrrr. Bize mi öyle geliyor, yoksa burası serinliyor mu? Evet kesinlikle havada bir soğuk dalgası var; yiğitçe koşturduğumuz Aralık sayımız şimdi sadece 30 gün uzakta... İşte içinde bulacaklarınız.

ÖZEL HABER ÖZEL HABER ÖZEL HABER ÖZEL HABER ÖZEL HABER ÖZEL HABER ÖZEL HABER ÖZEL HABER

Quake III

BİR YIL ÖNCE, PC GAMER-AMERİKA size *Quake II* üzerine o zamana kadar olan ilk enstantaneleri ve derinlemesine bilgiyi vermişti. Ve şimdi bunu bir kez daha, ÖZEL HABER'in ilk bakışıyla, yılın en esrarengiz, en tartışmalı, en fazla beklenen oyunu: *Quake III*: Arena'yla yapacağız. PC Gamer, *Quake III* hakkında bilgi almak için, id Software'in karargahına girmesine izin verilen dünyadaki tek dergi ve önümüzdeki ay isteyebileceğiniz tüm enstantaneleri, içerden sızan bilgileri sizlere sunacağız. "Bunu sakın kaçırmayın" dememize herhalde gerek yok, değil mi?

Ve... Unreal Özel!

OLAĞANÜSTÜ *Unreal* motoru her taşın altından ortaya çıkmaya başlıyor. Ve gelecek ay, ufuktaki *Unreal*-motorlu en harika oyunların tümü için eksiksiz bir rehberimiz olacak; *Daikatana II, Klingon Honor Guard, X-COM Alliance* ve tabii ki *Duke Nukem Forever*!

DukeNukem Forever

Sportscar Supreme GT

PCGSN Özel Raporu

Gelecek ay, PC GAMER SPOR NETWOK'Ü gündemdeki araba yarışlarına göz atıyor! Burada, sizlere tüm yeni motor sporu simülasyonlarının iç yüzünü sunacağız; *NASCAR Racing 3, Sportscar Supreme GT, Superbikes, Trans-Am Racing* ve *F1 Simulation 2*.

Dumanı üstünde İncelemeler

M.A.X. 2

Warlords III: Dark Lords Rising

Police Quest: SWAT 2

Stratosphere

Heart of Darkness

Redline Racer

Ve çok daha fazlası!

M.A.X. 2

PC GAMER TÜRKİYE

KASIM 1998

SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Gülden Ohri
Editör • Arzu Duymaz
Editör • Serdar Usta
Editör • Kaan Polatoğlu
Editör • Mustafa G. Balkaya
Teknik Editör • Tuğbek Ölek

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Masaüstü Generali • Deha Akil
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan

REKLAM
Müşteri Temsilcisi • Bora Rodoplu
Müşteri Temsilcisi • Didem Baytan

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Himetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Doğan Ofset Yayıncılık ve Matbaacılık A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARAT A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr